SUPER GAME POWER

MUITOS PRÊMIOS NO CONCURSO SGP DÁ A DICA

NOVA CULTURAL MARÇO 95 - Nº 12 - R$ 4,00

STARFOX II
A RAPOSA VAI VOLTAR

GAMEPRO DIRETO DOS USA

ESPECIAL:
PLAYSTATION ARRASA

USE GOUKI EM X-MEN

DETONAMOS:
DOOM (32X)
NOSFERATU (SNES)

MEGAMAN PARA MEGA

STREET FIGHTER II THE MOVIE
IMAGENS EXCLUSIVAS DO JOGO

00012
9 770104 611006

REVOLTA ÀS AULAS.

JÁ QUE NÃO TEM JEITO, VOLTE COM A BOLA TODA.
VOLTE ÀS AULAS COM BUBBALOO.

Bubbaloo

JWT

SUPER GAMEPOWER

JOGOS DESTA EDIÇÃO

MEGA	
Comix Zone	22
Death and Returno of Superman	40
Desert Demolition	22
NBA Jam TE	61
Rise of Robots	44
Road Rash	16
Rockman Mega World	42
SNES	
Breath of Fire	34
Comanche	23
Excite Stage	20
Jurassic Park	36
Megaman 7	18
NBA Jam TE	61
Nosferatu	68
Star Fox 2	38
Super Formation Soccer 95	19
Super Parodius	32
Syndicate	31
The Pagemaster	37
The Secret of Evermore	20
Ys V	21
SEGA CD	
Cadillacs & Dinosaurs	49
Ecco CD	48
Slam City	60
JAGUAR	
Blue Lightning	14
Ultra Vortex	15
Fight for Life	15
Battlemorph	17
Space War 2000	17
Iron Soldier	52
Theme Park	53
3DO	
Daedalus Encounter	17
Po'ed	21
Rebel Assault	51
Shock Wave 2	50
The 11th hour: 7th Guest 2	17
ARCADE	
Cyber Bots	19
Primal Rage	58
Zed Blade	54
32 X	
After Burner	46
Alone in the Dark	15
Blackthorne	15
Cosmic Carnage	82
Doom	72
Golf	61
Mother Base	23
Stellar Assault	23
32 X CD	
Flying Aces	21
SATURN	
Astal	20
Gale Racer	14
Side Pocket 2	20
Suiko Embu	19
Wing Arms	16
PORTÁTEIS	
Donkey Kong Land (SGBOY)	16
Ecco the Dolphin (GGEAR)	18
Lion King (GGEAR)	18
Sonic Drift 2 (GGEAR)	18

SUMÁRIO

CIRCUITO ABERTO

Street Fighter II, The Movie, para arcade, em fotos exclusivas **10**

PRÉ-ESTRÉIA

Dez páginas de novidades lideradas por Super Formation Soccer 95 **14**

GOLPE FINAL

Detone à vontade com combos e estratégias animais de Primal Rage **56**

SUPERGP DICAS

PlayStation estréia na seção com toques de Ridge Racer **62**

DETONADO

Doom, melhor ainda no 32X, e Nosferatu, o vampiro do SNes **68**

COMPUTER ZONE

Nascar Racing acelera o turbo do seu computador **78**

SUPERGP EXPRESS

X-Men começa tudo de novo e as 2 gerações de Star Trek se reúnem **80**

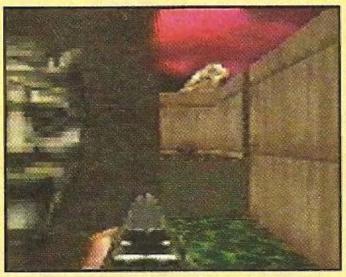
FINAL STAGE

E, para acabar a festa, o final de Cosmic Carnage (32X) **82**

Ilustração de Capa: *Valentim Keppk*

Matéria especial com fotos exclusivas de Street Fighter II, The Movie, com atores reais batendo pra valer na pág. 12

A Atari esmirilha com Primal Rage e SGP mostra como bater com vontade na pág. 56



Seis páginas para saber como matar todos os demônios de Marte em Doom, pág. 72

Alguém já pensou em jogar com o juiz de Samurai II. Aqui na SGP tudo é possível. Veja em dicas (pág, 64)

SUPER GP CARTAS

ROUPA NOVA

Um ano de ***SGP*** e quem ganha o presente é você. Como eu não gosto de ficar sempre seguindo o ditado popular, aqui se mexe em time que está ganhando. Pra melhor, é claro. A melhor revista de games do Universo sai a partir deste mês com visual novo em várias seções. A abertura das páginas de Computer Zone e Pré-Estréia incorporam visual novo, em sintonia com os novos tempos da Era 32 bits. A seção de cartas foi toda reformulada, dando destaque à galera que anda estraçalhando na Arte no Envelope. Esperamos para breve que os retardatários de costume nos sigam. Enquanto isso, vão comer poeira, como sempre.

O Chefe

O Leitor Rafael Frello Joaquim bolou um modo bem original de se apresentar ao pessoal da redação - caprichou numa HQ coloridíssima contando as suas impressões sobre a SGP. As aventuras de Big Rafa são uma novidade em metaquadrinhos, em que todos os personagens são seus conhecidos na vida real. Além dos jogos detonados por Big Rafa (161 ao todo!), a "revista" apresenta opiniões e até broncas, que foram levadas a sério pela equipe. Até o Chefe já cresceu os olhos para o talentoso desenhista!

CARTA DO MÊS

BABY BETINHO

Baby desbaratinou um pouco de **Street Fighter** e experimentou novos títulos como **Primal Rage**, o arcade da Atari. Preparou grande parte do material do especial sobre Playstation, que assina com Kamikaze.

RECOMENDADOS

Samurai Shodown II
Primal Rage
X-Man: Children of the Atom
Toushiden

MARCELO KAMIKAZE

O japa-mor da Liberdade pegou gosto pela coisa: se especializou em especiais e novas tecnologias. Descolou um Playstation zerinho e dissecou o sistema em quatro páginas. Missão cumprida, partiu para o **Doom** (32X).

RECOMENDADOS

Shining Force II
Phantasy Star IV
Breath of Fire
Final Fantasy III

LORD MATIAS

Comprou briga com Marjô e conseguiu o direito de jogar **Parodius 2**. Rachou o bico grandão. Como expert em basquete, o nego-sensação arrasou nas quadras de **NBA Jam TE**. Ficou apaixonado pela vocalista dos Stones.

RECOMENDADOS

Super Parodius
Nascar Racing (PC)
NBA Jam TE (SNes)
Nosferatu

MARJORIE BROS

Miss Brasil 2000 foi a que mais mostrou serviço neste mês de férias. **Cadillac Dinosaurs**, **Nosferatu**, **After Burner** (32X) e ainda deu palpite no especial do Playstation. Isso que é exemplo de mulher emancipada.

RECOMENDADOS

After Burner Complete
Doom (32X)
Ridge Racer
Pitfall (Mega)

SUPER GP RESPONDE

Caros amigos da SGP:
Gostaria de saber alguns códigos do **Fifa International Soccer** para Mega Drive e para SNes.

Leonardo de Moraes
Salvador - BA

MK: ***quem responde esta carta do Leonardo é o seu xará, o Leonardo da Costa Wanderley do Rio, que escreveu a SGP enviando o serviço completo:***
1) Colocar no Options.
2) Digitar as seguintes sequências:
CABCCBAC - Crazy Ball
CCCBAAAB - Barreiras invisíveis
BBBBBCB - Super defesa
BABBBBBBBB - Super Power
BACBCC - Curve Ball
AAAAABC - Shootout
AAAAABBBBB - Super Goleiro
AABBCCAA - time dos sonhos

A revista tá, "da hora", principalmente em matéria de games de luta. Gostaria de fazer algumas perguntas aí pro pessoal:
1- o cartão do turbo express americano e o do PC Engine são compatíveis?
2- Porque vocês não publicam uma seção só de jogos do Turbo Express ou PC Engine?

Ricardo Takeshi Yokota
São José dos Campos - SP

LM: ***Cartões de turbo express não servem no PC Engine japonês. A fatia do mercado do Turbo Express é inexpressiva.***

Alô pessoal. A revista está cada vez mais, mais. Tenho algumas perguntas rapidinhas:
1- Tem alguma previsão de lançamento do Street Fighter para Master?
2- Quantos Mega tem a versão de Mortal Kombat II para o Master?
3- Em MK II, os lutadores terão todos os fatalities da versão do Mega Drive ou cada um terá um fatal na versão para Master?
4- Existe um adaptador para os jogos do Game Gear funcionarem no Master? Se existe, qual o seu nome?

Douglas Silva
Bom Despacho - MG

LM: ***que papo de despacho é esse meu irmão? Mas vamos no toma lá da cá. Sigura:***
1- Não
2- 4 Mega
3- Dos lutadores presentes no jogo, todos tem o fatality
4- Não Não Não Não!

Estou escrevendo para saber, já que eu tenho um 3DO, se vai sair o aparelho que vocês chamam de aceleradora M2 para acoplar ao 3DO de 32 bits, ou se vai sair outro videogame 3DO mais avançado. Obrigado.

Marco A. do Nascimento
São Paulo - SP

MB: ***atenção, que a tia não repete: vão sair os dois. O adaptador será vendido separadamente quem possuir a 1ª versão. O novo console 3DO já virá com o M2 embutido.***

POUCAS & BOAS

Oi, sou Edmilson, e tenho 15 anos. Estou escrevendo a minha primeira carta. Há muito tempo leio suas edições e acho que são bem publicadas e realistas. Vocês estão com tudo em cima: lançamentos, dicas e tudo mais. Parabéns.

Francisco Edmilson Sá Filho
Juazeiro do Norte - CE

LM: *valeu pela força e continue escrevendo.*

Não acho boa a idéia de vocês se esquecerem do NES, mesmo porque ele é um console muito superior ao Master. Será que vocês não podem dedicar uma das 84 páginas aos NES? Queremos direitos iguais!

Celso Luis Silvati
São Paulo - SP

MK: Celso, você não é o único que reclama da ausência do Nes na SGP. É a Nintendo decidiu enterrar definitivamente o seu 8 bits. Ao que indica, a Sega mantém seu Master a todo custo para amparar o Game Gear (alguns jogos são compatíveis).

O que seria do videogame sem a ***SGP***? ***SGP*** arrasa, detona qualquer outra. Por exemplo, há uma "certa revista" de games que só publica desenho, parece gibi. "Outra" detonou **Sonic 1** do Master só agora (este jogo foi terminado pela ***SGP*** há décadas). Com isso, me rendo às evidências: ***SGP*** é sem dúvida a melhor revista do universo.

Rafael Prearo Lima
Osasco - SP

CHEFE: é isso

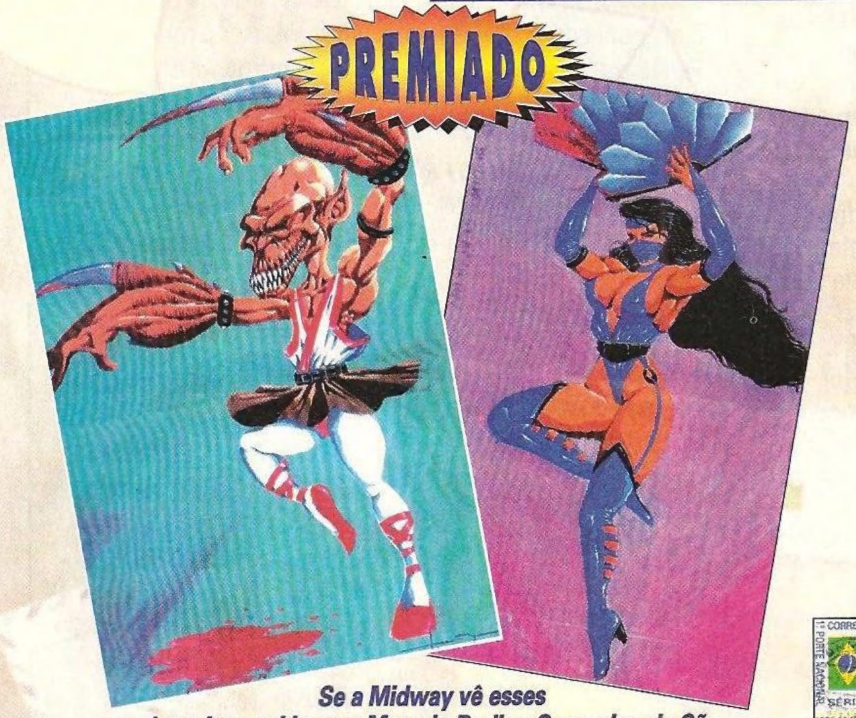
AKIRA E. AGORA

Nunca é demais apontar o que andou fora da linha, afinal, nada mais justo do que assumir e corrigir os próprios erros, com humildade. Na última revista, tivemos um probleminha de aritmética na ficha de **Tin Star**, que saiu com a nota errada (a certa era 3,8). Já em **Uniracers**, a nota não saiu. Era 3,0. No Final Stage, ficou faltando a nome do console do **X-Men**, que era o SNes. Aliás, o nome correto do líder do time azul do X-Men é Cyclops, não Xavier, como saiu na matéria de **Wolverine**, na página 38. Ah, e **Weapon Lord** é da Nanco. O Chefe ficou uma arara, mas eu mantive meu emprego!

SUPER GP CARTAS

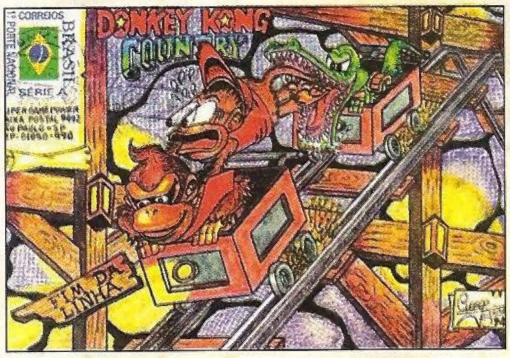
ARTE NO ENVELOPE

O Baraka e a Mileena premiados são só uma parte dos desenhos que o Marcelo Cerqueira, aqui de Sampa, nos mandou para ganhar o cart este mês. O resto o chefe mandou enquadrar para botar na redação



Se a Midway vê esses desenhos, vai levar o Marcelo Rodino Cerqueira, de São Paulo, SP, para participar da elaboração do Mortal Kombat III

O lobo do André Mattos Pereira, de São Paulo, capital, está louco para dar uma banda por aí no cabo de vassoura da bruxa Morrigan



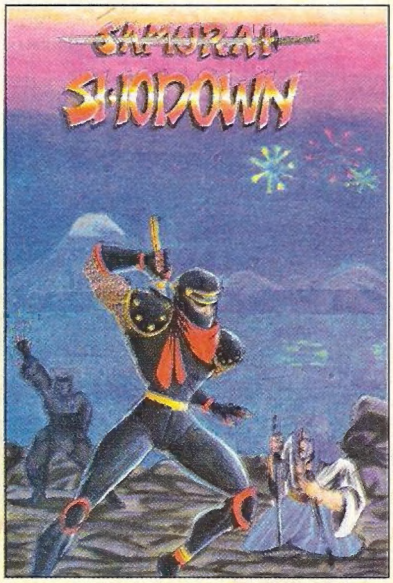
Diddy Kong prova uma mordida de Jacaré no desenho cheio de detalhes de Cleber Souza, de Brasília, DF

O "sócio" André Luis Revair, de Varginha, MG, botou pagode no reggae do Dee Jay e endoidou as gatas bravas

Sacanagem, Mileena! Interromper o Baraka no meio do seu sanguinho... Por José Emanuel Galvão, Rio de Janeiro, RJ

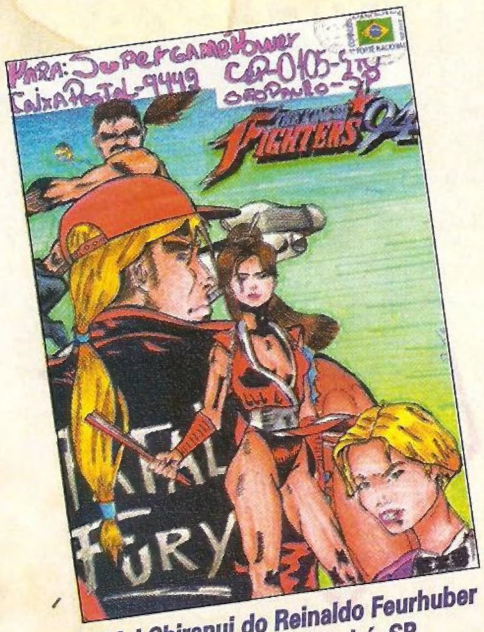
As lutadoras usam a pena de Paulo César Cavanã, de São Paulo, SP, para reivindicar um jogo só para elas. Vai dar mais Ibope que novela das oito!

Arnaldo Lucas Júnior, de Mauá, SP, anima a vida de Bubsy com uma metranca



Christian Ferreira, Caetanópolis, MG, crava a espada na perfeição e mostra Hanzou e Ukio em cenário medieval

Ming Na Wen, a Chun Li do filme Street Fighter, nem parece uma lutadora na pena cheia de sensibilidade do Sérgio Sueo Takura, de Mogi das Cruzes, SP



A Mai Shiranui do Reinaldo Feurhuber dos Santos, de Santo André, SP, mostra que derruba só com seu leque

Qualé, Rangel de Oliveira Barros (SP, SP). Isso é barriga com que o chefe se apresente? Quem aguenta o humor dele somos nós

As cartas para esta seção devem ser enviadas com nome completo, telefone, idade e endereço

GAME MANIA

CARTUCHOS, VIDEO GAMES E ACESSÓRIOS

ATACADO E VAREJO

☆ SUPER NES ☆ MEGA DRIVE ☆ SEGA CD ☆ 3DO ☆ 32X MASTER SYSTEM ☆ NINTENDO E OUTROS

Monte conosco sua Game Locadora com sucesso garantido. Solicite nosso representante para São Paulo e Grande SP. Melhores preços e prazos. Confira!

Atendemos via Sedex para todo o Brasil.

Rua Voluntários da Pátria, 2172 - Sobreloja
Santana - São Paulo - SP
Fones: 290-7474 - 298-3105

SUPER GP CARTAS

Temporariamente impossibilitado de pensar nesta seção, o chefe manda dizer que se ocupará do assunto mês que vem

Que história é essa de jogo frágil? Por acaso estão insinuando que nós mulheres não manjamos de videogame? Dá uma olhada no meu desenho e imagine o que aconteceria se a Chun Li, a Cammy ou mesmo a Sônia ficassem sabendo disto. E não para por aí! Tem também a Mileena, a Kitana, a Jetta Maxx, a Shadow Yamoto, a Pai, todas as lutadoras de Ranma 1/2, a Kunochi...Qual é, vai querer encarar?

Rita Matsubara Karasawa
Campinas - SP

MB: *O recado da Rita foi um direto no queixo do chefe. É bom ele se conformar com o poderio feminino, senão ...*

Esse chefe tem de tomar vergonha na cara e mudar esse nome ridículo de Jogo Frágil por um mais digno de nós, meninas! Tenho 13 anos, sou gamemaníaca há 4, já acabei vários jogos de Nes, Mega e Master, sou colecionadora de revistas e garanto que há muitas garotas como eu. Será que só os machos tem vez? Fica na cola dele Marjorie!

Vanessa Tavares de Souza Santos - SP

MB: *pode deixar Vanessa, sua carta e a da Rita mostram que se o nome da seção não mudar, vai rolar violência.Unidas venceremos!*

Alô galera, sabiam que a ***SGP*** foi a salvação de muitos gamemaníacos? Acho milhões de vezes melhor do que muitas importadas. Só agora criei coragem para escrever, esse espaço me incentivou. **King of Fighters** pode sair para o SNes?

Simone Belintani
Indaiatuba - SP

MB: *Si, seu desenho impressionou o pessoal da arte. Não há chance de* ***King of Fighters*** *sair para SNes.*

O BARDO DA SGP

Amigo é aquele
que mostra as
dicas mais radicais
e torce pra você zerar
a sua fita predileta

É aquele que te deixa
expressar suas dúvidas e
desabafos até chegar a ser
seu Super Star.

Amigo é aquele que
derruba Goro e M. Bison
de uma só vez, só para
salvar a sua pele.

Amigo é todo grupo que se
diverte e joga com
os pontapés da vida.

Amigo é tudo que
sai de dentro de
si para alegrar e fazer
sorrir alguém.

Amigo é aquele que vive,
come, dorme a
SuperGamePower.

Roberth Manuel Fabris
Maringá - PR

LM: *Cara, não leva a mal, mas seus versos não convenceram o Chefe. Sabe como é, o cara não tem sensibilidade poética,. confunde Rimbaud com Rambo. Agora cá pra nós, este papo de muita amizade nunca deu certo por aqui.*

CLUBES

Fundamos um clube que trabalha com SNes e todo sistema Sega. Fornecemos uma revista completa todo mês e a carteirinha. Os 40 primeiros sócios vão concorrer a um controle de seis botões para Mega. Para se associar, envie R$ 4 e receba 4 números da revista, ou mais R$ 10 para receber 12 números. Rua Agostinho Lattari, 613, CEP 03125-080 - Pq. da Mooca - São Paulo - SP. Mande 1 foto 3X4 e os dados pessoais. Tel: (011) 272-7189.

Feras do Game é um clube com jornal bimestral, dicas, lançamentos e concursos bimestrais. Quem se interessar, mande 2 fotos 3X4, dados pessoais e do console e R$ 0,50 para Rodrigo, rua João Saura, 200 - Jd Primavera, José Bonifácio -SP - CEP 15200 -000 (enviar selo).

MALUCO BELEZA

A LENDA DA SGP

Era uma vez duas revistas que eram as melhores da Galáxia. Elas reinavam em absoluto no mundo dos games. Então, um dia, o espião oficial do reino, Akira, trouxe a notícia de que ele seria atacado por umas revistinhas aí. De imediato, o grande, o maior, o melhor do sistema Sega, o imperador "O chefe" mandou que fossem chamados os quatro melhores gladiadores. Foram eles: Kamikaze sabendo tudo em RPG, Baby, detonando altos kick and punchs, Marjorie destruindo nos simuladores e Lord devastando os jogos de ação. Esses 4 gladiadores comandados pelo imperador formaram uma revista que não deu chance a suas inimigas. Ela, a toda poderosa SuperGamePower, trouxe a paz para o mundo dos games e os gamemaníacos viveram felizes para sempre. The End.

Equipe Epiletic Players
Serra - ES

Chefe: *O time da Epiletic Players transformou a história real da SGP num épico emocionante, daqueles de Sessão da Tarde. Troféu criatividade, uma carta muito maluca, no melhor sentido.*

CLASSIFICADOS

Vendo ou troco **jogos e aplicativos para Computador** - a partir de R$ 0,25 - peça catálogo - DG Lopes - Rua Aripuanã, 32 - 35920-000 - Nova Era - MG (031) 861-1288 - c/ Igor Lopes.

Troco **Master System II** com pistola e duas fitas por um **Mega Drive**. Tiago Augusto Moredson Ferreira, Rua Santa Veridiana, 403 - Vila Maria Alta - CEP 02128-000.

Vendo **Master System II Compact** em ótimo estado com Sonic na memória, dois **controles PRG** - 1 e mais Mortal Kombat e Chuck Rock. Tudinho, com manual de instrução. Por apenas R$ 218,00. Ligue e compre! Fone: 231-3954 -Carlos Daniel Coelho - Salvador - BA.

Vendo meu **Mega Drive** e mais **10 fitas** e uma **arma de pressão.** Falar com Wagner no (011) 278-3116.

Fábio, SP, tel: (011) 291-5038, está afim de comprar fita de **Master System.**

Vendo **Sega CD** com Tom Cat Alley e Sewer Shark. Tudo por R$ 360,00. Tratar com Shakespeare Teodoro. Fone (016) 728-7050. São Joaquim da Barra - SP.

Vendo **cartucho para SNes, Street Fighter II Turbo,** na caixa e com manual por R$ 40. Tratar com Cristiano no tel. (011) 834-4948, S. Paulo.

Marcelo, jogador e leitor de São Paulo, quer vender tudo para ver se compra um **3DO**. Por enquanto, oferece um **SNes.** Fone (011) 205-8527.

Troco **Final Fight 2** por The Great Battle 3 ou Goemon 2. Com Everson no telefone (011) 270-3633.

Ítalo Bueno de Oliveira troca seu **cartucho do MK II** por **Aladdin (SNes).** Ligar para (011) 466-1652.

Willian André troca um **Master** com 2 fitas por **MKII + Fifa + Donkey Kong** para SNes. Fone: 591-0849

WALMIR S. SANTOS

Faça como todo cara esperto. Escreva sempre para Supergamepower!! O chefe quer saber sua opinião sobre as mudanças na revista.

SUPERGAMEPOWER
Caixa Postal 9442
São Paulo, SP
CEP 01050-970

Game Land

SÓ A GAME LAND PODE OFERECER:
- 4 ANOS NO MERCADO
- ENTREGA RÁPIDA E GARANTIDA
- ÚLTIMOS LANÇAMENTOS EM CARTUCHOS E CONSOLES

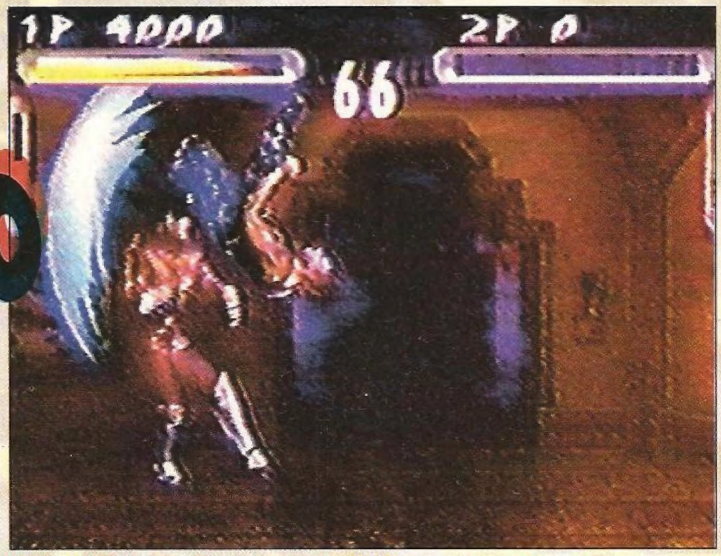
LOCAÇÃO E VENDA
SEGA CD, 300, JAGUAR
TRABALHAMOS COM CARTÃO DE CRÉDITO

REMETEMOS PARA TODO BRASIL.
SOLICITE UMA TABELA COMPLETA.
TRABALHAMOS COM CARTUCHOS NOVOS E USADOS.

***SÃO PAULO*: AV. Pompéia, 510 - Tel.: (011) 262-5257 FAX: 262-8115**
Horário: 2ª a sábado: 10 ÀS 20 Horas
***FLORIANÓPOLIS*: Shopping Beira Mar - Loja 419 - Tels: (048) 224-2929 / 2930.**

BOMBA! IMAGENS INÉDITAS DE STREET FIGHTER, THE MOVIE PARA ARCADE

EXCLUSIVO



O tradicional facão de Guile continua sendo uma boa arma contra os espertinhos

Quando o assunto é **Street**, a ***SuperGP*** sempre toma a dianteira. Foi assim com as versões para Mega, SNes, a versão Turbo, Super etc. Para não deixar morrer a tradição, a nossa equipe conseguiu mais uma bomba: **Super Street Fighter II - The Movie**. Isso mesmo, totalmente digitalizado com os personagens do filme para cinema. As imagens aqui registradas são de uma máquina de teste do arcade que já está rodando nos States. A qualidade da fita não era lá grande coisa, mas os nossos craques da informática conseguiram dar um trato no material. A primeira sensação para quem assiste é a de estar olhando para **Mortal Kombat II** com personagens de **Street**. Essa coincidência não é à toa, já que a Capcom contratou parte da equipe criadora de **MK II**. Na época a Midway moveu um processo contra a Capcom que acabou dando em nada. Os ardorosos fãs de **Street** vão estranhar um pouco nessa versão. A movimentação, animação e combos estão mais para **MKII** do que para **Street**.

Duas feras de Hollywood : Van Damme (Guile) e Raul Julia (Bison)

Ao contrário das versões anteriores, aqui as mudanças foram radicais. Dois novos personagens entram para o grupo dos "world warriors": Sawada (militar, lembra Fei Long) e Blade (lembra o Jason do filme Sexta Feira 13). Sawada tem movimentos rápidos e usa um katana (espada) para realizar alguns movimentos. Blade é um tipo bem estranho para os padrões de **Street**: tem uma bota com lâminas escondidas, cospe fogo e desfere descasgas elétricas. Da turma antiga (nem todos estão presentes) todos passaram por mudanças. Guile tem uma sequência de chutes característicos de Van Damme, que soma-se ao seu tradicional Facão e Sonic Boom. Chun Li apresenta os seus golpes da versão Super (Lightning Legs, Kikouken, Tenshokyaku) e um estranho golpe no qual ela sobe no ombro do oponente e desfere uma sequência de tapas (deve ser seu arremesso). Vega pode jogar as suas garras. Cammy enforca com as suas tranças, esse golpe lembra o arpão de Scorpion (**MK II**). Zangief tem um poderoso golpe que tonteia os adversários. Balrog pode fazer uso dos pés

(finalmente). Bison solta eletricidade pela mão (deve ter caído na usina de Itaipu), lembrando outro lutador **Mortal**: Raiden. Akuma deixou de ser personagem secreto e passa a integrar oficialmente a equipe.

SUPER DÚVIDA COMBO

Alguns pontos não ficam claros pelo vídeo. Por exemplo, há uma barra extra de energia no sentido vertical. Provavelmente o Super Combo, mas nunca se sabe. Se você espera uma jogabilidade tipo **X-Men: Children of the Atom**, pode esquecer. O jogo está mais para **Mortal Kombat** tanto na jogabilidade como na concepção gráfica (inclusive animação). Além disso, a jogabilidade é lenta se comparada com **X-Men**. Mas os gráficos digitalizados são incríveis, tanto cenários como personagens. O que fica esquisito são aqueles movimentos (como a giratória do Zangief) sendo realizado por atores reais...

Chun-Li é uma das lutadoras que mais se assemelham a sua forma da antiga versão

O elétrico Bison mostra as suas habilidades com o estreante Blade

Cammy mostra do que o "sexo frágil" é capaz. A vítima é Sawada

FILME DIRIGIDO POR ROTEIRISTA DE DURO DE MATAR I E II ESTRÉIA NO MÊS QUE VEM NO BRASIL

Van Damme ataca de coronel Guile no filme Street Fighter

Escrito e dirigido por Steven De Souza, o filme Street Fighter estréia em abril no Brasil. No papel do coronel Guile está um dos astros de maior sucesso entre a garotada, o francês Jean Claude Van Damme. Raul Julia, que morreu meses após as filmagens, interpreta M. Bison. O restante do elenco é composto de atores "marciais" que costumam figurar em produções baratas. Street Fighter é a estréia de De Souza na direção. Roteirista de filmes de ação (The Flintstones, Duro de Matar I e II, Comando para Matar), De Souza "humanizou" os heróis do videogame. Assim, Chun Li (Ming-Na Wen) virou repórter na cobertura da guerra. Cammy (a australiana Kylie Minogue) é uma oficial da inteligência britânica e braço direito de Guile, e assim por diante. O filme foi rodado em 69 dias na Tailândia e na Austrália. Street Fighter foi totalmente financiado pela Capcom. O custo é um verdadeiro mistério.

Raul Julia é M. Bison, em um de seus últimos trabalhos antes de morrer no ano passado

A cantora pop australiana Kylie Minogue faz Cammy

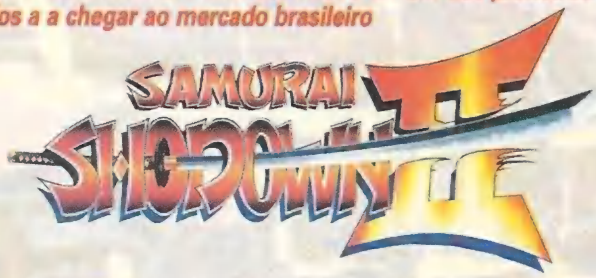
SNK DESCOBRE O BRASIL E VAI MONTAR NEO CD NA ZONA FRANCA DE MANAUS

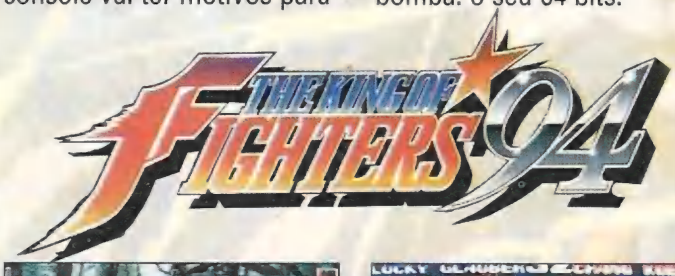
No coquetel que comemorou a chegada da SNK (fabricante do Neo Geo e uma das mais renomadas empresas de videogame do mundo) ao Brasil, o chairmain da empresa, Eikichi Kawasaki, anunciou em entrevista exclusiva à ***SGP*** algumas novidades que devem botar fogo pra valer no mercado brasileiro. Seguindo o exemplo de Nintendo e Sega, a empresa resolveu colocar o Brasil no seu mapa e, em breve, passará a produzir o Neo CD no país. Como não poderia deixar de ser, o local escolhido para abrigar as instalações da fábrica da SNK é a Zona Franca de Manaus. O Neo CD passará a ser montado por aqui e seu preço aproximado deve ser de US$ 500. Os jogos para o novo equipamento, que vem fazendo enorme sucesso no Japão, devem custar por volta de US$ 60. Com essa estratégia a empresa pretende abocanhar algo como 20% do mercado brasileiro, uma projeção bastante ambiciosa. Pelo jeito, a SNK quer dar muito trabalho para as já tradicionais Playtronic e Tec Toy. Gente esperta do mundo dos games não falta para isso.

Neo Geo CD agora terá garantia e assistência técnica

Dentre os parceiros certos em alguns projetos para fabricação de jogos para o novo Neo CD estão softhouses conceituadíssimas, como a Taito e a Data East. As previsões da empresa apontam que cerca de 100 títulos para o novo console serão lançados mundialmente até o final de 1995. A empresa deve começar pela conversão de seus grandes sucessos para o arcade. Essa deve ser a estratégia da SNK, seguindo o exemplo de empresas como a Sega. Em primeiro lugar os títulos vãao para as máquinas de fliperama. Num segundo momento, eles chegam para seus consoles domésticos. Quem é fã dos jogos da SNK e possui um Mega Drive, SNes ou qualquer outro console vai ter motivos para ficar triste, pois acabou o tempo da conversão de jogos SNK para outros sistemas. Segundo Kawasaki, os lançamentos chegarão ao Brasil com um atraso médio de quatro meses em relação ao Japão. As novidades que em breve deverão figurar no arcade são **Super SideKicks 3** que terá 160 Mega de memória, **Double Dragon** e o esperadíssimo **Fatal Fury 3**. Para 1996, a SNK planeja lançar uma verdadeira bomba: o seu 64 bits.

O fantástico Samurai Shodown II deve ser um dos primeiros títulos a a chegar ao mercado brasileiro





O "Dream Team" dos jogos de luta. A turma de Art of Fighting, Fatal Fury e ainda alguns penetras em um só jogo

SIGA A SEGA SIGA A ATARI

Com o mercado de videogame fervendo, a notícia da parceria entre duas gigantes do ramo, a Sega e a Atari, repercutiu mais que o terremoto em Kobe. O acordo de parceria entre as duas companhias é parte da estratégia adotada pela Sega na disputa da liderança do mercado. A bem da verdade, a Atari não ia bem das pernas, amargando uma dívida de alguns milhões de dólares e o "fracasso" do seu novo sistema Jaguar. Com o pacto, as duas ganham. A Sega receberá direitos não exclusivos sobre a extensa lista de patentes da Atari, o que significa uma fatia de US$ 7 milhões dos US$ 50 milhões que o império Atari arrecada por ano. Por outro lado, a Atari vai recabar da Sega algumas licenças milionárias em plataformas de game, o que ajudará a fortalecer a "moral" do seu 64 bits. Portanto, não fique assustado se em pouco tempo sair o o simpático Sonic para Jaguar!

SEGA ATARI

SATURN NEWS SATURN NEWS SATURN NEWS SATURN NEWS

Sega lança vídeo printer para Saturn

O pessoal que já está acostumado com o mundinho informatizado conhece a vídeoprinter, aquele "utensílio" eletrônico no qual você pode imprimir no papel as telas de vídeo. A Sega gostou do brinquedo e vai lançar um adaptador deste para o Saturn. O preço deve ficar em torno de US$ 200. Para efeito de comparação um videoprinter comum não sai da loja por menos de US$ 500.

- A Sega está de fato com a corda toda. Desta vez a novidade é um adaptador que torna o Saturno capaz de rodar vídeo CD. O CD miniatura de 12 cm fornece uma qualidade de imagem similar à oferecida pelo VHS, ou seja, nada de excepcional. A grana necessária para comprar a engenhoca ainda não tem

preço certo, mas deve ficar entre US$ 150 e US$ 200.

- Nossa equipe de olheiros nos Estados Unidos revela: pelo andar da carruagem o Saturn deverá ser batizado como Titã no território de Tio Sam. Espera só os roqueiros paulistanos ficarem sabendo disso!

SATURN NEWS SATURN NEWS SATURN NEWS SATURN NEWS

DOOM

64 BITS DE MUITA VIOLÊNCIA

Está confirmado. A Silicon Graphics está desenvolvendo, em conjunto com a a ID Software, uma nova versão de **Doom** para o Ultra 64 da Nintendo. Era de se esperar, já que na CES eles usaram esse jogo para mostrar "como não devem ser os gráficos de um jogo de Ultra 64". Por essa linha, podemos esperar algo de sensacional para essa versão, sem aqueles pixels enormes quando os objetos estão próximos. Por enquanto nada de fotos.

MEGA DRIVE 32X CHEGA MAIS BARATO

Já existe no "mercado externo" o Genesis 32X System, console que traz o Mega Drive e o adaptador de 32X combinados. Todo preto, com um design futurista e mais compacto que o Mega Drive, o console

O novo Mega Drive, mais compacto e poderoso por um preço menor

chega em boa hora, já que a lista dos lançamentos para o 32X já supera a marca dos dez títulos. É mais em conta do que comprar tudo separado: US$ 200.

ARCADE CHEGA À SALA DE VISITA

A Capcom descobriu a cura para quem sofre de arcademania, aqueles casos patológicos que atacam centena de jogadores que não conseguem sair do fliperama nem pra dormir. Com o adaptador CPS II Changer é possível rodar placas de arcade na tela de TV. No pacotão, o adaptador mais uma placa de **SSF Turbo** sai por US$ 330. A grande desvantagem do aparelho é não contar com lançamentos atualizados, por motivos óbvios.

Já pensou em ter um arcade de Street ou X-Men em sua casa? Aqui está a sua chance

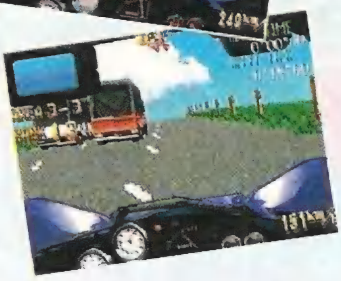
Pré-Estréia

Formation Soccer 95 (SNes) chega com os times do Campenoato Italiano; o Saturn corre na frente com Gale Racer; Jaguar ataca com 5 novos títulos e o Game Gear mantém o 8 bits em forma

GALE RACER

SEGA ***CORRIDA***

SATURN



Gale Racer é conhecido nos arcades com o nome de **Rab Mobile**. O seu desafio consiste em ganhar uma prova de rally cruzando os Estados Unidos de costa-a-costa. A corrida começa em Los Angeles, na Califórnia, e termina em Nova York. No meio do caminho você passa por 16 cidades e localidades "quentes" como, por exemplo, o deserto de Mojave. Nada de muito fácil: além de você, outros 24 pilotos disputarão o primeiro lugar. A estrada varia a todo instante, mudando de terreno e apresentando em ritmo alucinante novos elementos surpresa.

CD
Disponível em março

BLUE LIGHTNING

ATARI ***TIRO***

JAGUAR

Todos a bordo de um campeão dos games de tiro, que volta à cena. **Blue Lightining** é um simulador de caça com combates matadores, gráficos belíssimos e naves de fazer inveja. A versão para Jaguar CD deste jogo muito popular no antigo Lynx apresenta inovações no play action, que passa a ter uma maior variedade de missões e armas. Um dos destaques do jogo fica por conta dos gráficos renderizados, recurso usado sem cerimônia neste **Blue Lightning**. Outro ponto forte são as animações cinematográficas. Um jogo que tem boas chances de sair do esquecimento.

CD
Disponível
em março

FIGHT FOR LIFE

ATARI — **LUTA**

JAGUAR

A próxima onda dos carts 32 Mega do Jaguar são os fighting games baseados em polígonos com gráficos 3D à moda de **Virtua Fighter**. Este conta com 8 personagens para dois jogadores, incluindo Ian (um sósia de Guile) e Jenny (cover de Cleópatra). Fora isso, nove cenários digitalizados, uma opção de replay instantâneo e mudanças de perspectiva.

CD
Disponível em março

ALONE IN THE DARK 2

INTERPLAY — **AÇÃO / SUSPENSE**

32X

Versão para SNes do clássico do PC. Você tem como missão impedir que Jeremy Hartwood cometa suicídio ou seja assassinado. A perspectiva em primeira pessoa ajuda no clima de mansão mal-assombrada. Efeitos gráficos arrojados como zooms, angulações de câmera, close-ups e escala.

CD
Disponível em março

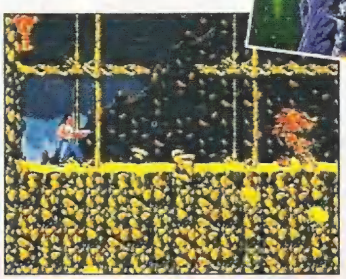
BLACKTHORNE

INTERPLAY — **AÇÃO**

32X

A grande surpresa de 94 para SNes chega ao 32X. Os gráficos abusam de efeitos sonoros digitalizados e rotoscopia, como em **Flashback**. A ação rola em torno da jornada de BlackThorne em mundos sci-fi, rumo à batalha com Sarlac. Para sobreviver, você tem de procurar por pistas e usar bem magias e movimentos.

CD
Disponível em março



ULTRA VORTEX

ATARI — **LUTA**

JAGUAR

Jogo de luta mano-a-mano, em estilo parecido com o de **Mortal Kombat.** Além disso, este **Ultra Vortex**, desenvolvido pela Beyond Games, vem com 32 Mega de memória. Você conta com oito jogadores digitalizados, cada um deles com o seu próprio cenário. Movimentos especiais e outros elementos característicos de um grande fighting-game. O modo para duas pessoas é compatível com o novo sistema via modem desenvolvido pela Atari para o Jaguar.

CD
Disponível em março

DONKEY KONG LAND

NINTENDO — **AVENTURA**

GAME BOY

O que uma estação gráfica de US$ 50 mil tem em comum com uma tela branco e preto de apenas US$ 49? **Donkey Kong Land** é a resposta! Criado pelas mesmas estações gráficas e pela equipe da Silicon Graphics, responsável pela versão do SNes, **DK** faz sua estréia nos portáteis. Com sprites grandes e 30 novas fases, não fica difícil prever que o jogo será um sucesso absoluto.

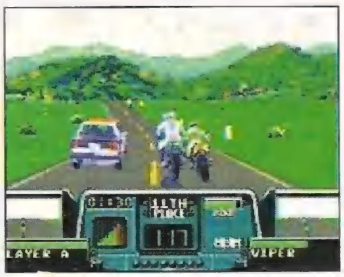
4 Mega
Já disponível

ROAD RASH 3

ELECTRONIC ARTS — **CORRIDA**

MEGA

Prepare-se para uma agressiva corrida internacional de motocicletas na mais recente versão da popularíssima série **Road Rash**. São sete circuitos a completar, das ruas da Alemanha às planícies africanas. Escolha sua moto favorita entre três modalidades (Rat, sport, e super quality) equipe-a a seu gosto e radicalize. Por razões óbvias, os gráficos ficam devendo.



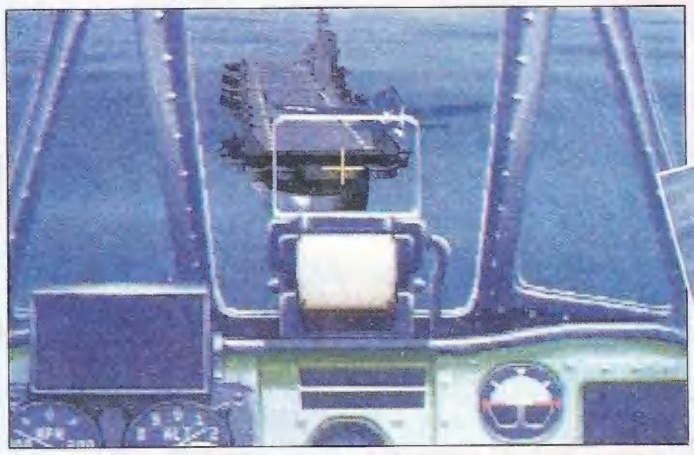
16 Mega
Previsto para março

WING ARMS

SEGA — **TIRO**

SATURN

Jogo de tiro com fortes elementos de simulação, que utiliza famosas aeronaves da II Guerra Mundial. Há dois modos de jogo: Mission e Dogfight. No primeiro você recebe ordens de vários tipos para serem cumpridas. No Dogfight o negócio é chamar um amigo para ver quem é o melhor num duelo.



CD-Rom
Sem previsão de lançamento

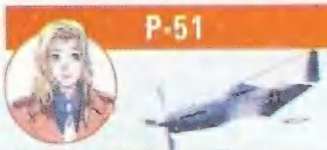
SHINDEN

Pilotado por Yoshiko Kawasaki. O avião não tem horas de vôo

SPITFIRE

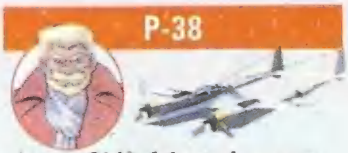
Piloto: Alfred Gain. Possui um excelente controle

P-51



Guiado pela jovem Tracy Older. Manobras radicais

P-38

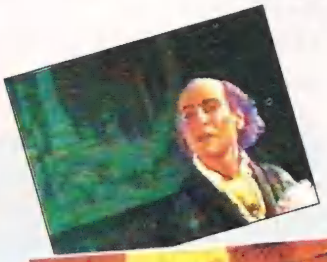


James Older foi um dos ases durante a Guerra. Bem armado

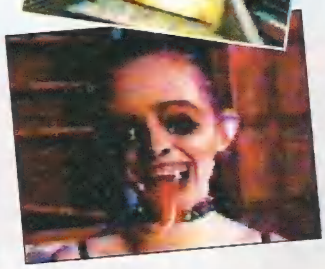
THE 11TH HOUR: 7TH GUEST 2

VIRGIN — **PUZZLE**

3DO



Como o próprio título indica, este jogo tem como trunfo ser a continuação da famosa série **7th Guest**. Nele você volta para a casa de Henry Stauf depois de 70 anos. Você explora 22 salas



renderizadas com gráficos horripilantes e muito sangue. Muitos desafios e enigmas para resolver em mais de uma hora direta de vídeo full-motion.

CD
Disponível em março

DAEDALUS ENCOUNTER

PANASONIC — **VIDEO INTERATIVO**

3DO

No século 22, sua função é salvar naves espaciais. Em uma de suas peregrinações você acha uma nave viva! jogabilidade com múltiplas estratégias, labirintos e diferentes finais.

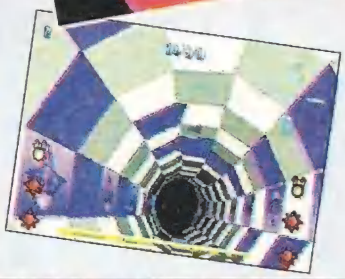
Sem previsão de lançamento

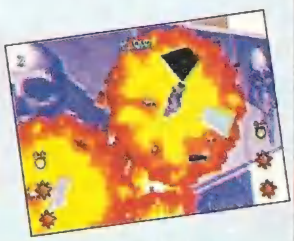
BATTLEMORPH

ATARI — **TIRO**

JAGUAR

Sequência CD de Cybermorph (um dos primeiros carts para Jaguar). Você passeia por 50 mundos num shooting de ação. Como no original os gráficos são em texture mapped, mas desta vez a topografia tem cenas subaquáticas e túneis. A ação para um jogador tem perspectiva traseira e múltiplas armas. Escolha a ordem dos mundos e mande bala.



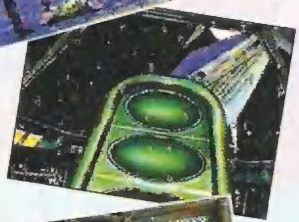


12 Mega
Previsto para março

SPACE WAR 2000

ATARI — **TIRO ESPACIAL**

JAGUAR



Space War 2000 é outra opção em shooter espacial para o Jaguar. Este cart de 8 Mega usa tempo real, renderização em 3D, gráficos em texture-mapped e várias perspectivas. Dois modos: cooperativo de 1 ou 2 jogadores. O painel é um dos mais completos do estilo.

12 Mega
Previsto para março

THE LION KING

SEGA **AÇÃO**

G.GEAR

O rei dos leões mostra que também é o rei do marketing. Sucesso no cinema e nos videogames 16 bits, o Game Gear (e posteriormente o Master) não poderiam ficar fora da festa. **The Lion King** para Game Gear segue o mesmo padrão adotado no Mega: um ação-plataforma de visão lateral. A animação segue a boa tradição Disney.

4 Mega
Já disponível

SONIC DRIFT 2

SEGA **CORRIDA**

G.GEAR

Segunda versão do jogo de corrida da turma do Sonic. Sete pilotos disputam um Grand Prix em 18 circuitos. Os novos corredores são Metal Sonic (**Sonic CD**), Knuckles (**Sonic 3**) e o lobo de **Sonic Chaos 2**. Cada um tem uma habilidade especial. As pistas são variadas, com túneis e buracos.

4 Mega
Previsto para março

ECCO THE DOLPHIN II

SEGA **AÇÃO**

G.GEAR

O golfinho mais amado dos games faz sua segunda aparição no Game Gear e no Master. Assim como no Mega, há fases em 3D e os tubos aéreos. Pra variar, o futuro da Terra está nas mãos de Ecco e nas suas!

4 Mega
Já disponível

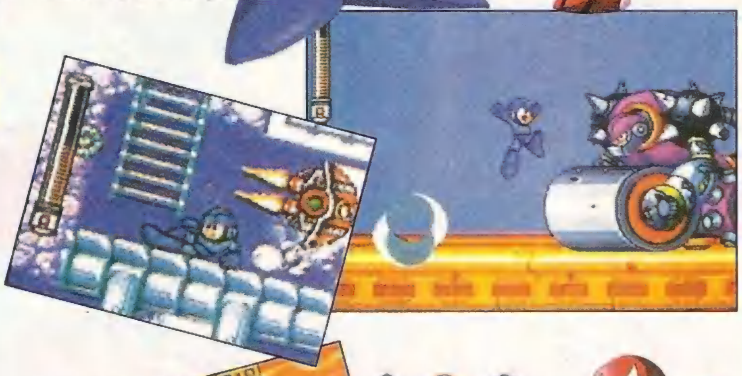
MEGAMAN 7

CAPCOM **AÇÃO**

SNES

Continuação das aventuras de Megaman do Nes, porém com concepção de jogo diferente da série **Megaman X**. A nova gangue do doutor Wily inclui robôs como Freezeman e Burstman.

16 Mega
Previsto para março



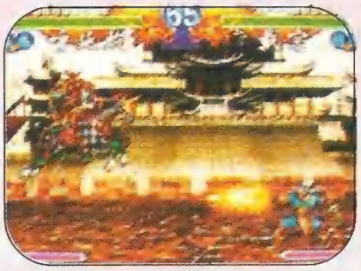
SUIKO ENBU

DATA EAST — **LUTA**

SATURN

Mais um jogo de luta, desta vez baseado numa antiga lenda chinesa. São 11 personagens que brigam no sistema de 1 direcional e mais 6 botões. Cada um deles possui uma arma específica, como em **Samurai Shodown**. Um sistema de zoom foi utilizado para dar mais emoção aos combates.

CD ROM
Sem previsão de lançamento



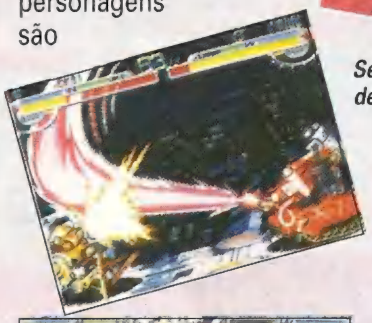
CYBER BOTS

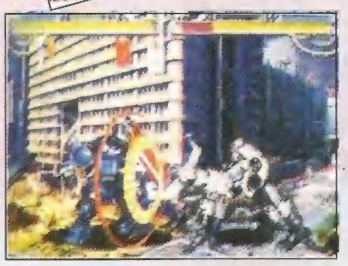
CAPCOM — **LUTA**

ARCADE

Lembram-se do jogo **Armored Warriors**? Pois é, ele seguia o estilo **Final Fight** e agora virou tipo **Street Fighter**. Como os personagens são robôs, há movimentos nunca vistos antes num jogo de luta. Barras extras de força aumentam a estratégia.

Sem previsão de lançamento

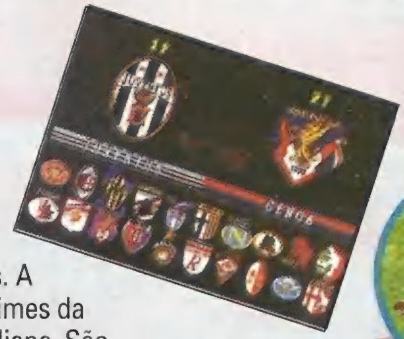




SUPER FORMATION SOCCER 95

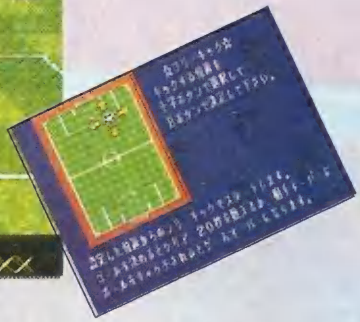
HUMAN — **FUTEBOL**

SNES



Reviravolta no **Formation Soccer 95**. Até aqui eram só seleções nacionais. A versão 95 traz os times da Série A da Liga italiana. São 20 times. Além dos modos tradicionais, há também os de treino (com faltas e escanteios) e de situação. Neste último, você participa dos jogos mais emocionantes da história do futebol italiano. Para ser perfeito só faltava fazer uma versão com os times do país tetracampeão do mundo!

12 Mega
Previsto para março



ASTAL

SEGA — **AÇÃO**

SATURN

Astal é um menino criado a partir de uma pedra preciosa. Seus movimentos são bem animais, como levantar rochas e arrancar toras de madeira. No modo para 2 jogadores, o segundo jogador é uma ave e os personagens trocam de controle à vontade. O uso de técnicas combinadas levam aos golpes especiais.

CD ROM
Disponível em março

SIDE POCKET 2

DATA EAST — **BILHAR**

SATURN

Gostas de bater uma sinuquinha? **Side Pocket 2** traz muitas imagens digitalizadas e três diferentes modos de jogo, o torneio, o VS e o Story. No modo Story, você comanda o Minessota Fat (ou seu filho Júnior), um personagem verídico. Sua missão: ser o maior "hustler" da América. Todas técnicas são possíveis em Side Pocket.

CD ROM
Previsto para março

EXCITE STAGE ' 95

EPOCH — **FUTEBOL**

SNES

Versão 95 de um dos melhores jogos de futebol. As mudanças básicas são: inclusão de mais 2 times, controle manual do goleiro e a regra do impedimento. Com os novos controles você pode usar a linha de impedimento, adiantando todo o seu time ao mesmo tempo. A inclusão do modo torneio, com a participação das 14 equipes, dá mais emoção ao jogo. Nos pênaltis a tela aparece dividida: um jogador tem a visão do goleiro e o outro a do jogador que vai bater o pênalti. Um jogo bem "excite"!

12 Mega
Previsto para abril

THE SECRET OF EVERMORE

SQUARE — **RPG / AÇÃO**

SNES

Se você gostou de **Secret of Mana**, vai adorar **Secret of Evermore**, que está sendo produzido especialmente para o mercado americano. Mais ou menos como aconteceu com **Final Fantasy Mystic Quest**. Os gráficos ganharam um jeito mais americanizado, mas o estilo de jogo ainda continua parecido. Ação, aventura e RPG se misturam neste "hit" da Square.

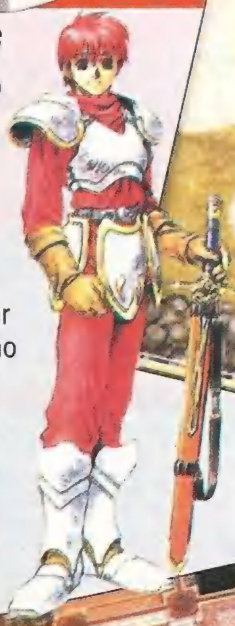
Previsto para março

YS V

FALCOM JAPAN — RPG

SNES

A Falcom Japan, um dos grandes fabricantes de RPG para computador, bota a mão na massa pra valer com esse **Ys V** exclusivo (por enquanto) para SNes. A ação ganha de novas técnicas como o salto e a defesa. Os comandos viraram ícones, num sistema parecido com o de **Secret of Mana**. Há também o Quick Save, para se usar a qualquer hora, mas que apaga ao desligar a máquina.



CD
Disponível em março

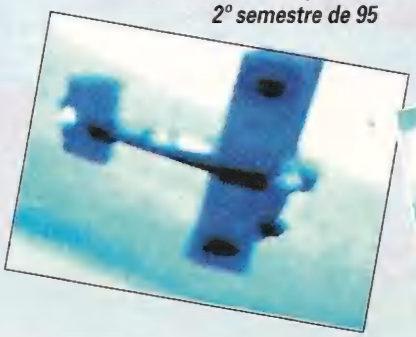
FLYING ACES

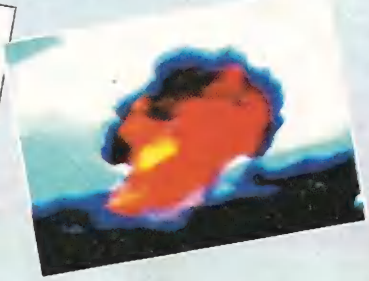
ROCKET SCIENCE — TIRO

32X CD

Simulador remanescente de **Tomcat Alley** feito para um jogador. Você é piloto e faz parte da esquadra francesa durante a Primeira Guerra Mundial. Nesses "dogfights" você duela até com o Barão Vermelho. São vários pontos de vista a escolher.

CD
Previsto para o 2º semestre de 95



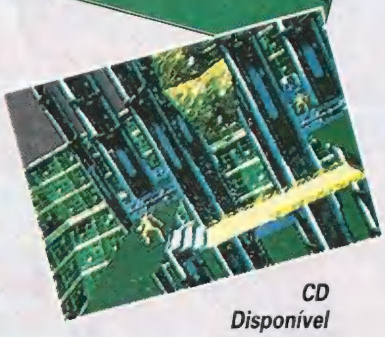


PO'ED

ANY CHANNEL — AÇÃO

3DO

Neste título lançado pela Any Channel com imagens 3D totalmente renderizadas, você faz parte do exército espacial que tem uma missão num planeta distante. Algo vai mal: você é o único a deixar o esquadrão num planeta hostil. É preciso achar armas e itens e lutar contra terríveis criaturas em mais de 40 fases.



CD
Disponível em março

COMIX ZONE

SEGA

MEGA

LUTA

A Sega sai de novo na frente lançando uma nova tendência: o primeiro gibi interativo da história. Você vai a um universo HQ como um artista que tem de destruir o vilão Mortus antes que ele conquiste a Terra. Grande jogabilidade, movimentos de luta e ação e perspectiva original em multi-scrolling. A concepção gráfica saída dos quadrinhos.

24 Mega
Disponível no 2º semestre de 95

DESERT DEMOLITION

SEGA

MEGA

AVENTURA

Road Runner (papaléguas) e Wile E. Coyote estão de volta ao Mega em mais uma aventura multi-scrolling de plataformas. **Desert Demolition** é a resposta, um pouco tardia, da Sega à Sunsoft, responsável pelo **Road Runner** para SNes. O jogo recebeu um tratamento gráfico mais acurado e novas fases, embora a jogabilidade seja similar à de **RR**.

8 Mega
Já disponível

STELLAR ASSAULT

SEGA — **TIRO ESPACIAL**

32X

Mais recente simulador espacial, para o novo sistema da Sega. Ação intensa em 3D inspirada num dos melhores shooters do arcade em todos os tempos, na opinião de nove entre dez segamaníacos. A pespectiva é em primeira pessoa e você escolhe a nave que quer pilotar.

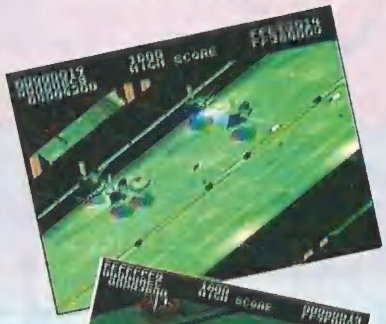
24 Mega
Disponível no 2° trimestre de 95

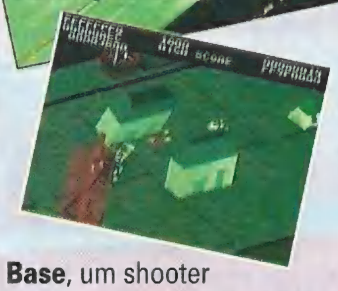
MOTHER BASE

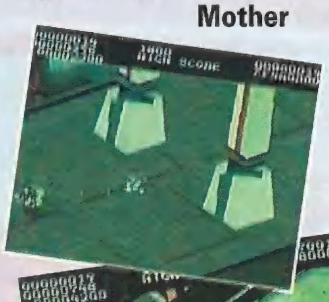
SEGA — **TIRO ESPACIAL**

32X

Tudo começou com **Zaxxon**, um título antigo dos arcades. O próximo game no estilo a conquistar as preferências foi **View Point**. Agora chegou a vez de **Mother Base**, um shooter espacial em scroll diagonal. O game segue à risca a receita de seus predecessores, embora seja muito superior em gráficos e variedade de inimigos.







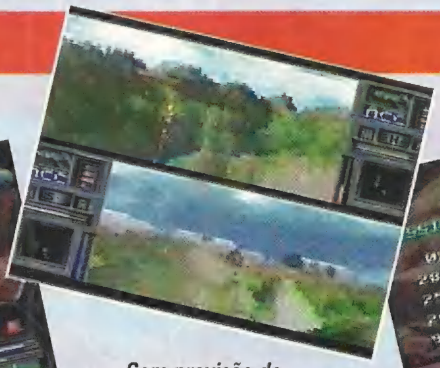
16 Mega
Disponível no 2° semestre de 95

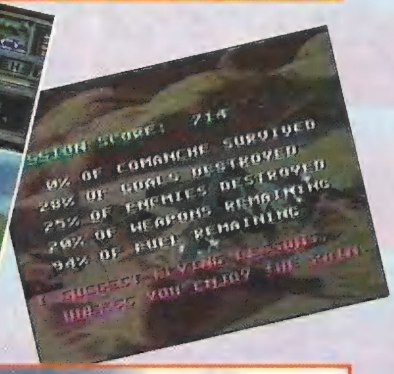
COMANCHE

NINTENDO — **TIRO**

SNES

Comanche é um título conhecido nos computadores. A Nintendo decidiu trazê-lo para o SNes. Simulador de helicóptero que conta com um verdadeiro trunfo da tecnologia: o chip SFX2, o indicado para renderização de gráficos poligonais. Mesmo assim, a Nintendo não conseguiu um bom efeito visual na conversão. Ação para dois jogadores alternados.





Sem previsão de lançamento

ESPECIAL

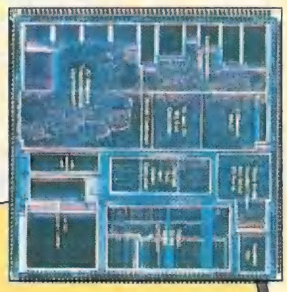
Play Station

O pequeno notável, o mais compacto dos consoles da geração 32 bits, chega prometendo dar dor de cabeça aos concorrentes. Ridge Racer vem arrasando no PlayStation.

O controle lembra o de SNes, mas tem 4 botões top

A Sony entra pra valer no mercado de CD-games com o seu PlayStation. Para enfrentar seus concorrentes diretos - 3DO (Panasonic), Saturn (Sega) e Neo Geo CD (SNK) - aposta no binômio qualidade e preço mais acessível, o que significa cerca de US$ 400 no Japão. De todos os sistemas citados, o PlayStation é o mais compacto, com pouco menos de 8 cm de altura. A entrada para o CD fica entre os botões Power, Reset e o Open. O console vem com a opção de saída padrão (cabo de 3 plugues - videocomposto e 2 áudios) e saída customizada geral. Para se obter uma boa imagem de vídeo é recomendável um conector SVHS. Os controles revelam superioridade anatômica em comparação aos joysticks tradicionais, com 6 botões (a configuração dos botões lembra a do SNes, com o L e R). O único tabu: a Sony decidiu adotar o direcional com 4 botões, o que quase certamente vai atrapalhar nas sequências da maioria dos jogos de luta. A responsável pelo formato minúsculo do PlayStation é a LSI Logic. O aparelho tece texture-mapping, simulação gravitacional e elasticidade nos jogos. A versão americana deve ser apresentada ao mercado no dia 11 de março, na feira Electronic Enterteinment, em Los Angeles, EUA, mas só será comercializado em Setembro.

É certo que a versão americana não é compatível com a japonesa. No Japão o PlayStation vai bem: compra só com reserva.



O memory card funciona como uma bateria avulsa em que você salva os jogos e pode levar seus progressos de um PlayStation a outro

ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS

CPU
Principal: R3000 custom, 33 Mhz (clock)
Som: processador próprio

RAM
Principal: 16 Mega
Video: 8 Mega
Audio: 4 Mega
Buffer CD: 256 K

GRÁFICOS
Resolução: 640 x 480 (máx.)
Cores: 16.777.216
Compressão de vídeo: padrão JPEG
Reprodução dinâmica: 60 quadros/segundo

SOM
Canais: 24 (c/ efeitos digitais)

CD DRIVE
Vel. de transferência: 300 KBytes/seg.

Por Marcelo Kamikaze

RIDGE RACER

RIDGE RACER **4.5**

PLAYSTATION	
NAMCO	
CD - 4 Níveis	
1 jogador	
Corrida	
GRÁFICO	■■■■■
SOM	■■■■□
DIFICULDADE	■■■■□
FUN FACTOR	■■■■■
	1 2 3 4 5

Para a estréia do PlayStation, a Namco preparou uma conversão para o 32 bits do seu arcade mais conhecido: **Ridge Racer**. É um simulador com gráficos texturizados em polígonos gerando um visual hiper-realista. A perspectiva em primeira pessoa garante a sensação de se controlar um carro de verdade. Você pode escolher entre 12 modelos de carros e dois modos: versus ou computador. Os movimentos dos jogos são em alta velocidade, especialmente para os carros mais velozes. O melhor é vencer o cronômetro, o que possibilita estender o número de voltas e sua marcação. O controle se adapta bem à perspectiva, com precisão absoluta.

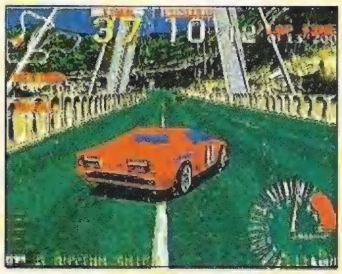
Além de desfrutar de um visual realista, no túnel você tem direito até a eco

DICA: como em todo jogo de corrida procure o ponto ideal de tangência para sair voando

TIME IS MONEY

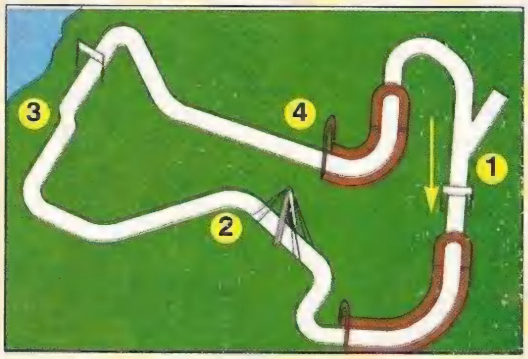
Uma das maiores vantagens de **Ridge Racer**, se comparado a outras plataformas de CD-ROM, é o tempo de acesso. O PlayStation acaba com a espera. O jogo é quase uma cópia carbono do arcade. Na resolução, ocorre uma pequena perda na paleta e nas sprites de algumas áreas, nada muito perceptível aos olhos de um jogador entusiasmado. A parte sonora é perfeita nos mínimos detalhes, com direito a efeitos de eco nos túneis e seis trilhas de tecno-rock de arrasar. Sega e Nintendo que se cuidem. Ao que tudo indica, o PlayStation chegou pesado para concorrer com os consoles mais tradicionais. Poder para isso ele tem. **Ridge Racer** é um bom exemplo, para felicidade de quem joga.

DICA: mude a música inserindo o CD de sua preferência após o jogo carregar. Assim, você preserva os efeitos sonoros originais



DICA: desacelerar e virar o volante faz o carro dançar. Pressione freio e acelerador simultaneamente nas curvas

MANHAS DE PILOTAGEM PARA O 1º ESTÁGIO



1. Fazendo o "S" bem reto, você não perde muita velocidade. Se quiser pode "cavalear".

2. Curva fechadíssima. Um "out-in-out" bem cuidadoso vai resolver a parada.

3. Tangencie o "in" ao extremo para minimizar a perda de velocidade.

4. Posicione-se pelo lado de foram e tente fazer uma curva bem estabilizada.

ESPECIAL

PlayStation

闘神伝

TOH SHIN DEN

Por Baby Betinho

A 1ª impressão de **Toh Shin Den** (**Tale of the Gods of Combat**) é a de ser uma espécie de **Virtua Fighter** para o PlayStation. Mas não se deixe iludir. Em pouco tempo você vai descobrir que está diante de uma tecnologia superior, principalmente nos gráficos.

CHEFES E CHEFES

Toh Shin Den é um fighting game mano-a-mano com texture-mapped de gráficos poligonais. São oito combatentes (Fo Fai, Kayin Amoh, Sofia, Run Go Iron, Duke B. Rambers, Eiji Shinjo, Ellis, Mondo), e um chefe correspondente a cada, que lutam com armas que vão desde a espada katana, luvas de aço, espada de duas mãos até lanças. Cada guerreiro possui seus socos, chutes simples e ataques rápidos. Há também ataques especiais de longo alcance detonados por sequências de direcional e botões. Ainda no menu de escolha do personagem há um grande surpresa para quem escolher os mesmos lutadores: para evitar qualquer confusão, os jogadores sofrem uma mudança total no visual. Os controles de oito botões do PlayStation permitem uma maior facilidade para disparar um movimento especial. Há também a vantagem da auto-defesa, em que a CPU vai ajudá-lo a se defender durante o match.

DOMANDO O CONTROLE

A única desvantagem inquestionável no controle faz menção ao direcional, que tem quatro botões separados - o que pode trazer algumas dificuldades no início. Também por intermédio do controle você tem acesso a variação dos ângulos de câmera. **Toh Shin Den** pode ser considerado um jogo campeão em pelo menos dois aspectos. Primeiro, é uma das lutas poligonais mais rápidas já vistas na telinha. Segundo, é a que apresenta a maior variação de ângulos de câmera. É pancada de todo lado!

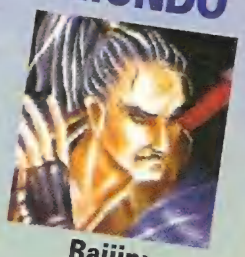
***SGP DICA:** Quer jogar com o chefe Gaia? Quando a tela título aparecer, aperte ↓ ↘ → e o botão quadrado. Uma voz dirá "Fight". Selecione para 1 jogador, escolha Eiji, e aperte qualquer botão*

ELLIS

Sower Window:
→↓↘ + △ ou □
Homing Swalow:
↓↙← + ○ ou □
Arc Slash:
no ar, ↓↙← + △ ou □
Sickle Dancing:
no ar, ↓↙← + ○ ou X
Ribon:
→↗↑↖← + □ e ○
French Kiss:
→←→← + △

OBS: Golpes em vermelho, são acionáveis com a energia a 1/4

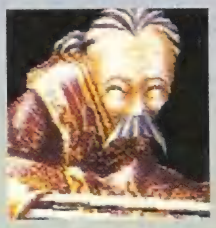
MONDO



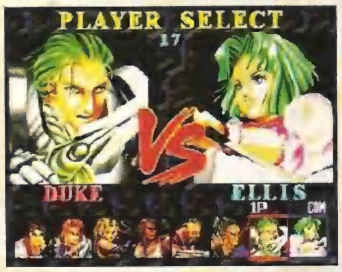
Raijin:
no ar, ↓↘→ + △ ou □
Fuujin:
←↙↓↘→ + △ ou □
Tenbu:
→↓↘ + △ ou □
Hi Shipfu Slash:
↓↙← + △ ou □
Low Shipfu Slash:
↓↘→ + △ ou □
Daibutsumetsu:
↓↘→↓↘→← + △

O efeito de rotação automática dá um efeito realista a cada momento das lutas

FO FAI

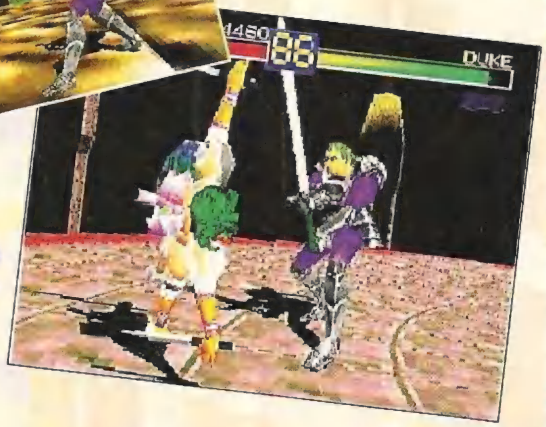


Donpappa:
→↘↓↙← + △ ou □
Dondonpappa:
no ar, →↘↓↙← + △ ou □
Long Slash:
→ + △ ou □
Kappore:
↓↙← + ○ ou X
Dondokosho:
←↓↘ + △ ou □
Donburiko:
→↗↑↖← + □ e ○
Tentigekisho:
→↘↓↘→←↓ + △ e X
Dododonpappa:
→←↙↓↘→← + △



Gráficos poligonais dão o tom da apresentação dos oito lutadores

Disputa dura entre Duke e Ellis. Aqui o primeiro bloqueia um uppercut, com sucesso



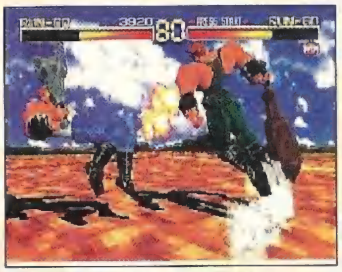
A clava de Rungo contra o chicote de Sofia.

SOFIA

Thunder Ring: ↓↙← + △ ou □
Aurora Revolution: →↘↓↙← + △ ou □
Rattle Snake: ↓↘→ △ ou □
Laugh: →↘↓↘→←↓ + △ e X
Call me Queen: →←→← + △

EIJI SHINJO

Rekkuzan: ↓↘→ + △ ou □
Hishozan: →↓↘ + △ ou □
Ryuseikyaku: no ar ↓↙← + ○ ou X
Shugekidan: ↘ + ou X
Moushuken: →↘↓↙←↙↓↘→ + △



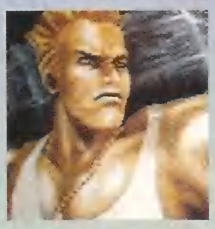
Quando os personagens enfrentam a si mesmos, ocorre uma pequena modificação na aparência

Rungo enfrenta Sofia. A infalível Fireball pinta

KAYIN AMOH

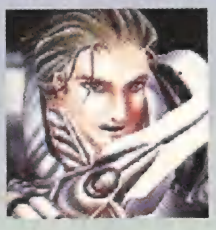
Sonic Slash:
↓↘→ + △ ou □
Deadly Raise:
→↓↘ + △ ou □
Raising Sun:
no ar, ↓↙← + ○ ou X
Shoulder Tuckle:
↓↙← + ○ ou X
Hells Inferno:
→↘↓↙←↙↓↘→ + △

RUN GO IRON



Island Rage:
↓↘→ + △ ou □
Earth Scream:
→↘↓↙← + △ ou □
Earth Rage:
↓↘→← + △ ou □
Earth Rise:
→ ↓ ↘ + ○ ou X
Earth Explosion:
←↙↓↘→↘↓↙← + △

DUKE RAMBERT



Death:
↓↘→ + △ ou □
Ogre Slash:
→↙↓↘+ △ ou □
Helm Crash:
no ar, ↓↘→ + △ ou □
Southern Cross:
no ar, ←→↘↓ + △ ou □
The End:
↙↓↘→← + △

TOH SHIN DEN

4,3

PLAYSTATION

TAKARA

CD - 9 Fases

2 jogadores

Luta - Continue

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

GRANDE CONCURSO SUPER GAMEPOWER

Dá a Dica

Super Gamepower está decidida a testar sua memória e deixar você faturar 10 prêmios de fazer o Ryu abrir os olhos de vez. No Grande Concurso "Super Gamepower dá a dica" você vai provar se é bom mesmo nessa maravilha que os simples mortais rotularam de videogame. Leia o Regulamento e participe.

REGULAMENTO

1. O **Grande Concurso Super Gamepower dá a dica** é aberto a qualquer pessoa no território nacional, com exceção dos funcionários da empresa organizadora e de seus parentes diretos.
2. O **GrandeConcurso Super Gamepower dá a dica** englobará as edições 11 e 12 de Super Gamepower. O leitor poderá participar com 1 ou 2 cupons, desde que originais.
3. Para participar, basta identificar a **Palavra Chave** que completa a dica da 3ª fase do jogo "*Pirates of Dark Water*". Para isso, o leitor deverá responder a 10 perguntas propostas no jogo de Palavras Cruzadas. Depois, é só preencher o cupom com seus dados pessoais, responder qual é a Palavra Chave e enviar, dentro de um envelope, para GRANDE CONCURSO *SUPER GAMEPOWER DÁ A DICA*, Caixa Postal 9442 - Cep 05999-999 São Paulo, até 30/03/95, data do encerramento das participações. O carimbo do Correio valerá como comprovante.
4. Não terão validade as cartas que não preencherem as condições básicas do concurso.
5. O sorteio será feito em ordem decrescente, ou seja, o 1º sorteado fica com o 10º prêmio e assim consecutivamente.
6. O sorteio dos prêmios será realizado na Alameda Ministro Rocha Azevedo, 346, entre os participantes que responderem corretamente a pergunta "**Qual é a palavra chave que completa a dica?**", no dia 04/04/95, com livre acesso aos interessados.
7. A relação dos ganhadores será publicada na edição 14 de *Super Gamepower* que circulará em Maio de 1995.
8. Os prêmios serão entregues na Alameda Ministro Rocha Azevedo, 346, para ganhadores que residam em São Paulo. Os demais ganhadores receberão seus prêmios nas distribuidoras de suas cidades.
9. Serão distribuidos 10 prêmios no total, na ordem especificada:
1º prêmio: **1 TV estéreo 29'', com controle remoto**, marca Sanyo
2º e 3º prêmios: **1 videocassete 4 cabeças**, marca Sanyo
4º e 5º prêmios: **1 rádio gravador estéreo com CD**, marca Sanyo
6º ao 10º prêmios: **1 rádio gravador estéreo sem CD**, marca Sanyo

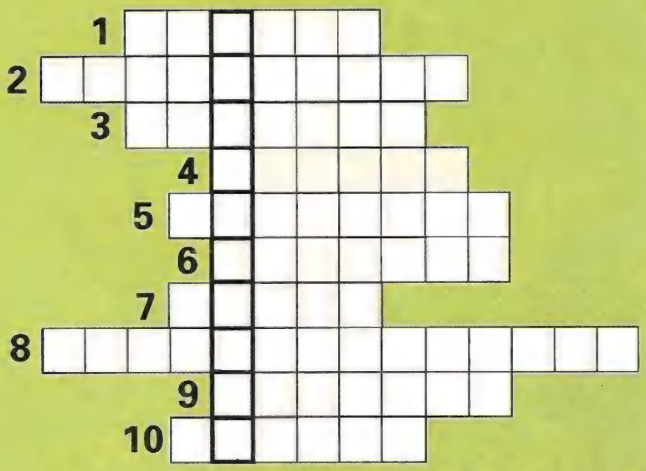
SÃO 10 PRÊMIOS CHOCANTES PRA VOCÊ!

NA EDIÇÃO 12 TEM REPETECO. VOCÊ TEM MUITO MAIS CHANCES DE GANHAR!

A PALAVRA CHAVE É A GRANDE DICA!

O desafio é o seguinte: você responde as perguntas do jogo de Palavras Cruzadas e identifica a palavra chave, aquela que no final é formada por uma letra de cada resposta. Com essa palavra, você completa a dica que a Super Gamepower está dando e envia o cupom, que é parte integrante desta promoção, totalmente preenchido para GRANDE CONCURSO SUPER GAMEPOWER DÁ A DICA, Caixa Postal 9442 - Cep 05999-999 São Paulo, até 30/03/95.

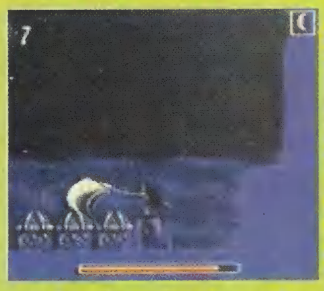
Se a memória falhar, peça ajuda aos amigos, procure um médico. O que você não pode é ficar fora dessa.



1- Fabricante de Street Fighter
2- Jogo estrelado por Mogli, o menino lobo
3- Primeiro cartucho a usar o chip Super FX
4- O maior clássico do puzzle
5- Musa dos games e do Chefe
6- Lutador do Street que lembra Bruce Lee
7- Mascote da Sega
8- Melhor revista do universo
9- Irmã de Kitana do Mortal Kombat II
10- Console de Atari

Pirates of Dark Water 3ª fase - Cidatel

DICA: *no final da quinta sala, suba pela_____. Há itens dos dois lados...*



...indo pela esquerda, você encontrará 3 vidas, entre outros itens

Aut. Min. Faz. nº 01/00/334/94.

1º prêmio: 1 TV estéreo 29" com controle remoto

2º e 3º prêmios: 1 videocassete 4 cabeças

4º e 5º prêmios: 1 rádio gravador estéreo com CD

6º ao 10º prêmios: 1 rádio gravador estéreo sem CD

GRANDE CONCURSO SUPER GAMEPOWER Dá a Dica

Nome:
Data Nasc.: Sexo: Prof. do pai:
Possui computador? Sim Não Qual?
Endereço:
Cidade: CEP: Est.
Tel.: CIC (seu ou do responsável)

Qual é a palavra chave que completa a DICA?

BOA NOITE FILHINHO, SONHE COM OS ANJINHOS.

Quem lê *SUPER GAMEPOWER* não dorme no ponto. Aqui tem todas as dicas pra se dar bem nos jogos mais cabeludos. Você fica ligado em todos os golpes, fases, adversários e armadilhas. Com *SUPER GAMEPOWER*, nem anjinho te pega no sonho. Afinal, você nunca foi santo, mesmo.

SUPER GAMEPOWER
SEGA • NINTENDO

Nas Bancas

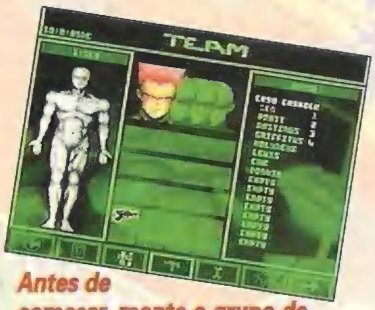
SYNDICATE

Por Lord Mathias

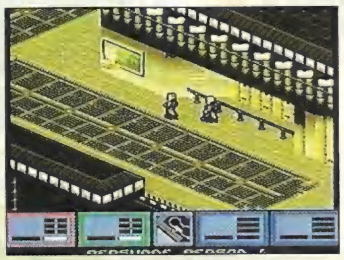
A Bullfrog Productions desenvolveu um jogo único de ação-estratégia. **Syndicate** é uma jornada inesquecível no mundo do crime organizado. Você controla agentes da polícia especial por mais de cinquenta cenários

diferentes enfrentando a máfia: assassinatos, casos de queima de arquivo e "figurões" da corrupção. Mas não pense que em meio a tanta sujeira você estará autorizado a abrir fogo em tudo que se mexer na tela. O buraco é mais embaixo: as missões se passam em meio a inocentes cidadãos, máfias adversárias e agentes da polícia infiltrados. Completar o seu objetivo requer um cuidadoso planejamento prévio, correndo o sério risco de passar de herói a bandido num piscar de olhos. Para comandar suas forças é indispensável saber empregar critérios e "dedos" alternadamente. Os gráficos detalhados e com personagens minúsculos se adequam ao estilo labirinto, mas se tornam confusos em um monitor com pouca nitidez. O jogo segue como cópia carbono do original, exceto a música e os efeitos sonoros, que pioraram.

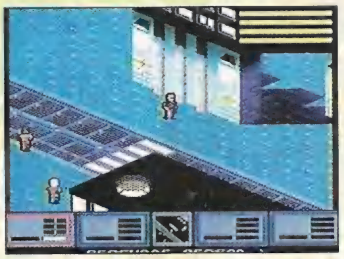
Esse é o mapa em que você seleciona a sua missão



Antes de começar, monte o grupo de ataque, compre armas etc.



DICA: aperte select para controlar todos agentes ao mesmo tempo

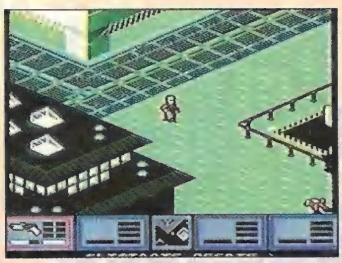


Esconda as armas, aperte Y e ↑ no direcional; ninguém vai vê-lo

SEM CONTROLE

Esta versão para SNes parece muito com a lançada para o Jaguar. A desvantagem está principalmente nos controles com poucos botões do SNes, que dificultam o comando simultâneo de todo o grupo. Outra mudança são as violentas explosões que ocorriam no PC, com sangue para todo o lado. Para ficar de bem com o grande público, a Nintendo decidiu cortar a violência e dar aos personagens um toque um poouco mais..." simpático".

A partir da 2ª fase, é preciso um "persuadator" para continuar



A parte de baixo da tela diz o que fazer e para onde ir

SYNDICATE **3,5**

SNES

BULLFROG/EA

8 Mega - + de 50 Fases

4 jogadores

Ação - estratégia

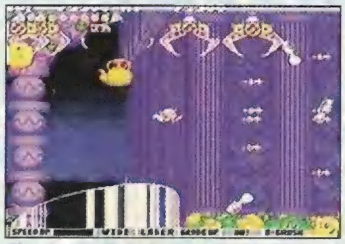
	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■			
SOM	■	■	■		
DIFICULDADE	■	■	■	■	■
FUN FACTOR	■	■	■	■	

Por Lord Mathias

SUPER PARODIUS

Concordamos com a Konami: também somos fãs dos shooting games. Pena que os jogos de tiro sejam tão raros ultimamente. Mas tudo indica que eles estão retornando à cena. Este **Gokujou Parodius** (algo como Parodius Deluxe, numa tradução livre) é continuação de uma obra-prima da Konami. **Parodius** nasceu nos computadores MSX, fez fama e foi parar no arcade. O Nes teve uma versão e o SNes duas. O jogo, que faz uma sátira à série **Gradius**, é um dos melhores para SNes. Sua trilha sonora é composta por músicas famosas de vários estilos, como jazz, clássico, dance, mambo etc. Arranjos e execuções perfeitos. A versão para arcade tinha 8 tipos de naves, todos peças conhecidas da Konami. No SNes foram incluídos mais três personagens: Kid Dracula, Goemon e Upa. As armas e power-ups variam de nave para nave. As opções são completas e, para não deixar os iniciantes na mão, existe o modo auto, em que a CPU se encarrega dos power-ups. Fazia tempo que não se tinha notícia do slow-motion e ele está neste **Parodius**. Não é tão irritante como em **Gradius III**, mas incomoda. O nível da conversão é alto. Quase nada mudou em relação ao arcade. Os mestres continuam grandes e a animação bem-feita. Se você gosta de shooting games, jogue **Gokujou Parodius**. Aviso: a versão anterior não saiu nos EUA e é provável que esta também não saia. Ninguém sabe dizer porque.

FASE 1



Destrua os braços mecânicos

Eagle Sabu libera sinos

Os 6 tipos de sinos: amarelo (pontos), branco (megafones), verde (invencibilidade), azul (bomba), vermelho (barreira) e roxo (cápsulas)

ANNA PABLOVA - atire na cabeça e mate os inimigos neste local

FASE 2

Os tiros são destrutíveis

Ótimo ponto de cápsulas

NEIL & ELIZA - destrua os tiros e desvie da água indo para frente

FASE 3

Tiros espalhados são a pedida

A rota de cima é melhor

SUPER PARODIUS — **4.5**

SNES

KONAMI

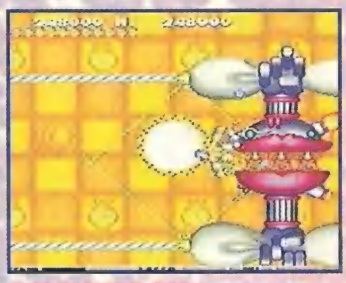
16 Mega - 9 Fases

2 jogadores alternados

Tiro - Continue

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■	■	
SOM	■	■	■	■	■
DIFICULDADE	■	■	■	■	
FUN FACTOR	■	■	■	■	■

Recomenda-se o uso de mísseis



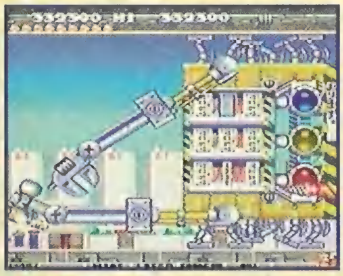
DECORATION CORE - atire de perto. Cuidado com as investidas

FASE 4

Tenha ao menos 2 speed up

No local de ultrapassagem proibida, use tiro para trás ou avance com os options

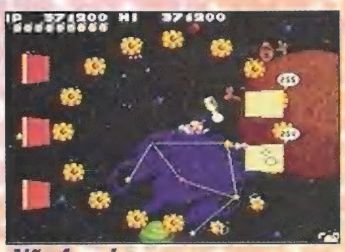
Estes são indestrutíveis



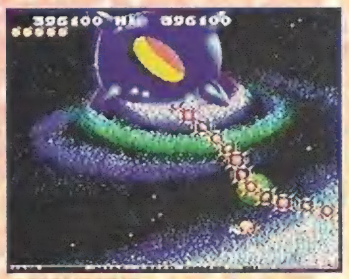
CRAZY CORE - neste local o martelo não acerta

FASE 5

Fique esperto com os avisos



Não faça isso...



CAPPUCCINO - em meio às cápulas existem maças

FASE X

Destrua a cara bem rápido

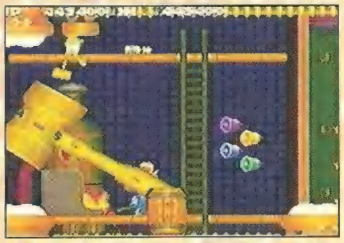
O local seguro é no canto inferior esquerdo

Acerte nos olhos, mas cuidado com os lasers

YOSHIKO - os tiros menores podem ser destruídos

FASE 6

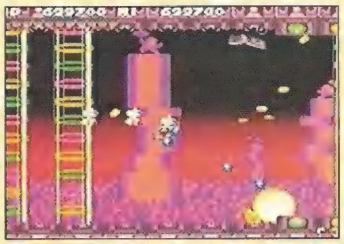
Fique rente ao chão



Ao morrer, pegue o sino verde

PRINCESA KAGUYA - tenha velocidade para desviar

FASE 7



As placas são velozes

Um ponto bastante difícil

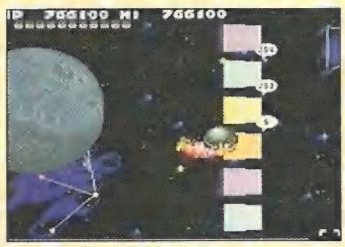
Passe com cuidado e use o sino verde

EIKO - apenas atire

SPECIAL

A dificuldade é pra valer

Atire no ponto azul



Existe um destrutível

PENTAROU X - a maioria dos ataques pode ser desviado ficando longe dele. O laser deve ser esquivado em movimento

Por Marcelo kamikaze

Esse jogo não é exatamente um lançamento. Ele já está na praça há uns 3 meses. Mas isso não tira o charme de **Breath of Fire**, um dos melhores RPG do SNes. O jogo é bastante extenso e cada um dos oito personagens tem uma característica bem marcante: o personagem principal pode pescar e conseguir itens como peixes e equipamentos.

Além de poder ser jogado "normalmente", **Breath of Fire** esconde uma infinidade de itens, magias e monstros especiais. Para alcançá-los terá de gastar muita sola de sapato. Uma dica: sempre que achar algo estranho (portas que não abrem, pedras no caminho, sinais no chão etc.), é bom ir anotando para voltar depois com o personagem adequado. As batalhas se processam em um ritmo bastante rápido, com uma animação bastante rápida e bonita. Porém, o deslocamento dos personagens é muito lento e pode provocar irritação em quem estiver acostumado com **Final Fantasy III**, por exemplo. Admirador de RPG que se preze não pode deixar de jogar **Breath of Fire**, mesmo porque a segunda versão já saiu no Japão.

Ao encontrar estas estantes, veja sempre se há bons itens

Os mestres têm uma energia "escondida". Fique atento

Veja onde está o mapa. Aperte Start para usá-lo

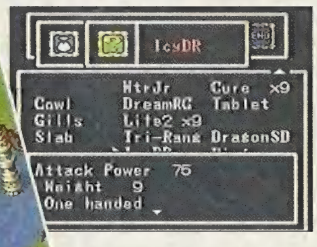
Atrás dos cenários pode haver baús preciosos escondidos

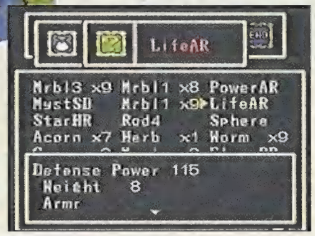
Quem tiver pouco poder de ataque deve usar itens

Armas tipo bumerangue pegam todos os inimigos de uma vez

ITENS

Veja as estátuas do dragão. O Life Armor é a melhor armadura e o Icy Dagger a melhor faca





BREATH OF FIRE — **4.3**

SNES	
SQUARE / CAPCOM	
12 Mega - N/D	
1 Jogador	
RPG - Bateria	

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

Na ilha do Tri-Rang se encontra o metal Slime, que dá 9999 de experiência e dinheiro

As magias são acionadas em primeiro lugar nas batalhas. É o ideal para recarregar HP com segurança

O Agni é necessário para se ver o final verdadeiro de Breath of Fire

DEESE

Suas magias de ataque são verdadeiramente animais

DUNK

Dunk abre portas e baús trancados, retira armadilhas e se transforma

NINA

Nina (quando adulta) pode voar livremente

MOG

Mog pode cavar e achar itens e passagens subterrâneas

BUILDER

Builder quebra paredes rachadas e arranca frutos das árvores

RYU

Ryu pode pescar peixes e itens. É o único que detém os poderes do dragão

GILIAM

Giliam consegue passar pelas árvores e caçar

MANILO

Manilo dá uma de comerciante no mercado livre. Pode nadar à vontade

Atrás da torre maior há o Tri-Rang, o melhor bumerangue

No mercado, pode se comprar a Mallet, o melhor martelo

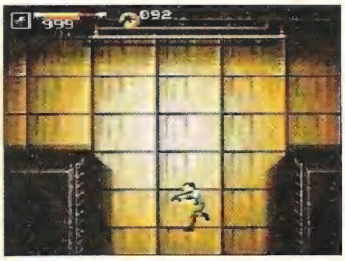
Aqui se encontra a Emperor Sword com ataque 255

Veja atrás do pilar e receba a Star Hammer. Bom como item

Por Marjorie Bros

JURASSIC PARK THE CHAOS CONTINUES

Enquanto não sai para o telão a sequência de Jurassic Park - o maior sucesso de bilheteria da história do cinema - a Ocean se antecipa e lança para o Super Nintendo **Jurassic Park II**. Quem esperava por uma continuação nos moldes do primeiro - um labirinto que revezava as perspectivas aérea (**Zelda**) com first person (**Doom**) - vai se surpreender com esta ação multiscroll de plataformas.



DICA: suspenso numa escada sem ajuda? Cheque outras paredes para produzir bordas ou outras escadas. Aproveite para checar também o teto

John Hammond está novamente em apuros no parque. E tudo é culpa da Byo Sin, uma empresa de biogenética que insiste em realizar perigosas pesquisas com embriões de dinossauros (não tente isso em casa!). Agora Hammond precisa da ajuda do Dr. Grants para controlar a população de dinossauros na ilha Nublar. Além da mudança na perspectiva, em **JP** foi incluído o modo para dois jogadores. Você sai em várias missões, lutando contra Raptors, Pteranadons e os mais perigosos seres do reino animal... os humanos. Os controles em **JP** são basicamente o de tiro e salto. Você só tem que calcular seus movimentos e atirar, recarregar e abrir fogo novamente. A Ocean bem que caprichou nos detalhes gráficos, mas incorreu em erros primários. Por exemplo, na mudança de backgrounds, principalmente nos subterrâneos, as luzes sofrem perdas significativas, deixando o jogador na escuridão. Os bonecos estão minúsculos numa escala de 1 pra seis.

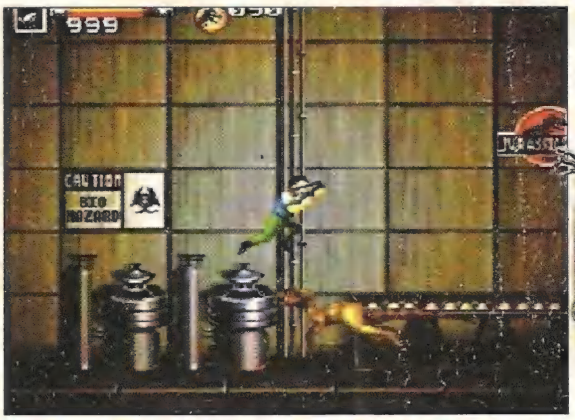
DICA: lembre-se de ligar a arma embaixo no arsenal, antes de reduzir a aceleração

DICA: procure estranhas nas aberturas no cenário. Entradas são duras de encontrar

DICA: Gallimimuses é rápido e traiçoeiro. Sempre atire nele de uma posição segura

DICA: Spitters sempre cospem se você estiver suspenso na escada ou agachado. Levante-se quando ele aparecer, agache e atire antes de ele cuspir

A música e efeitos sonoros fazem jus ao poder de áudio do SNes, reproduzindo urros de dinossauros e trilhas sonoras chocantes. **JP II** não soma nada de novo na gigantesca lista de side-scrollings para SNes. Só para os spielberguianos mais radicais!



DICA: os raptors marrons são os habitantes do parque mais difíceis de liquidar. Atire, salte sobre ele e atire de novo pelas costas

JURASSIC PARK 2 — **3,2**

SNES

OCEAN

12 Mega - 6 Fases

2 jogadores

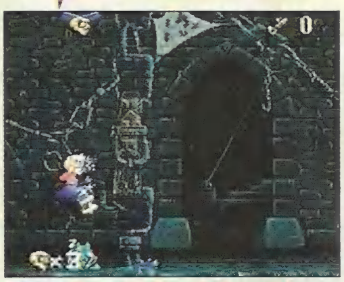
Ação - Continue

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

the Pagemaster

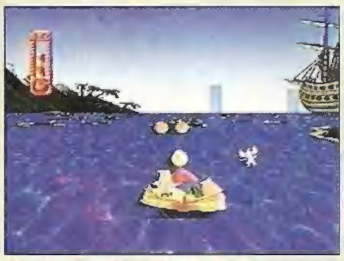
Por Marjorie Bros

The Pagemaster é um lançamento inédito e simultâneo de videogame e cinema assinado pela Twenty Century Fox. O filme, com efeitos computadorizados, espera abocanhar a maior bilheteria do ano. É a história de um garoto (Macaulay Culkin) que ingressa na seção de ficção científica de uma biblioteca e vive suas fantasias entre uma série de clássicos de jogos do estúdio, a Fox Interactive. A concepção é em side-scrolling de plataformas com gráficos formidáveis. A ação segue o estilo tradicional: abater os inimigos, colher ícones e saltar obstáculos.

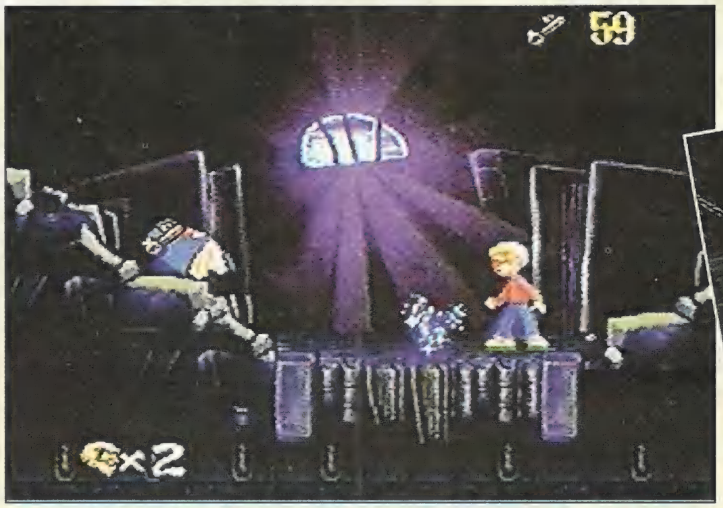


DICA: faça o dorminhoco do canto direito de degrau para pegar a vida na 1ª fase

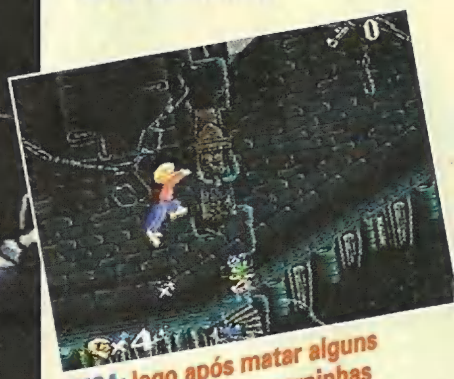
DICA: aqui, seu amiguinho irá ajudá-lo a subir. Não faça cerimônia, pendure-se nele



Para seguir adiante e passar a fase, pegue as moedas necessárias



Marque o ponto onde começar e, se morrer, recomece dele



DICA: logo após matar alguns inimigos, algumas perninhas carregam seu item. Detone-as

DICA: junte 100 chaves e ganhe 1 vida

como Long John Silver, o pirata; Frankestein e o Lobo mau. O jogo segue o mesmo enredo e tem 3 estágios principais, subdivididos em 74 níveis. O elenco, além de Culkin, traz estrelas como Christopher Lloyd (De volta para o futuro) e Whoopi Goldberg. A transcrição para três sistemas de videogame (Mega, SNes e G. Boy) foi feita pela divisão

THE PAGEMASTER	3.8
SNES	
FOX INTERACTIVE	
8 Mega - N/D	
1 jogador	
Ação	

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

STARFOX 2

Por Marcelo Kamikaze

Star Fox foi o primeiro jogo para SNes a utilizar o revolucionário chip SFX, que possibilita um visual totalmente poligonal em 3D graças ao seu rápido processamento de dados. Com 8 Mega de memória, o jogo, lançado em março de 1993, ajudou muito a aumentar tanto a fama como a fortuna da Nintendo, a fabricante do cart. Não é para menos que o clima na empresa é de alta expectativa para o lançamento da continuação deste petardo, que está programado para agosto deste ano. A Playtronic, representante da Nintendo no Brasil, planeja lançá-lo simultaneamente com os Estados Unidos. Essa é para aplaudir de pé.

O Comando continua dando ajuda verbal, sem pegar no pesado

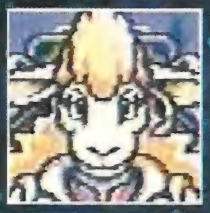
Os 16 Mega adcionais foram usados para aumentar ainda mais a jogabilidade

GENTE NOVA NO PEDAÇO

Deu trabalho, mas consegui descolar, com um contato em Kyoto, um protótipo de *Star Fox 2*. Aparentemente o jogo é muito parecido com o original. Mas logo no menu de opções pode-se notar as grandes mudanças. A principal: desta vez é possível jogar em tela dividida com dois jogadores simultâneos, uma sensacional batalha espacial. O outro destaque é a inclusão de mais dois personagens em relação ao cast original. Lince e Ovelha - totalizando cinco personagens na tripulação de Fox MacLaud que podem ser acionados. Na primeira versão, você só jogava com Fox McLaud. A nave também sofreu suas reformulações, podendo se transformar em uma espécie de Robotech (aquele do desenho).

O ESPAÇO SEM FRONTEIRAS

O controle também melhorou. No primeiro *Star*



Os novos intregantes da equipe. Infelizmente os seus respectivos nomes não estavam definidos na fita demo

O planeta Corneria ainda está mapa estelar

2 EM 1

Ao lado, a nave Arwin se transforma para atingir a sua forma antiga

Tente destruir os alvos no tempo indicado

Um radar, localizado no canto superior, auxilia você a se localizar no espaço

SF 2. Por exemplo, as três perspectivas, que continuam as mesmas do primeiro.

CHIP DAS ESTRELAS

Falar em *Star Fox* e não ressaltar o poder do chip SFX é como ir a Roma, conhecer a Fontanna di Trevi e não jogar uma moedinha nela para realizar três desejos. Para o segundo da série, a engenharia da Nintendo desenvolveu o SFX II com a promessa de um processamento mais

Dois jogadores? Só no modo "duelo"

DICA: alguns membros da sua tripulação estão aprisionados. Liberte-os para obter ajuda

Música e efeitos sonoros são um show à parte

Fox você era obrigado a cumprir o scroll forçado, ou seja, sempre direcionar à frente para movimentar a nave. Agora a rotação ficou mais fluente em todas as direções. As fases do primeiro foram substituídas por um interessante sistema de missões, tipo mate quatro naves, destrua o alvo etc...Pelo que se nota, pouca coisa não mudou em

rápido. Se cumprida a meta, caros leitores, não tenho nem dúvidas que estaremos diante de um dos melhores lançamentos do ano. Podem anotar!

Não é só a sua nave que ganhou força, a turma do lado negro também vem com suas inovações

STAR FOX 2 **4.8**

SNES

NINTENDO

24 Mega - N/D Fases

2 jogadores

Tiro espacial - Bateria

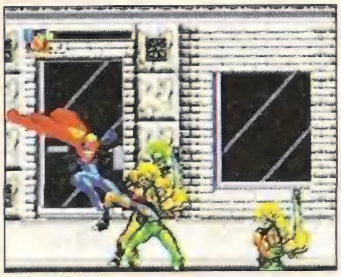
	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

Observação: cartucho demo, avaliação sujeita a alterações

THE DEATH AND RETURN OF SUPERMAN

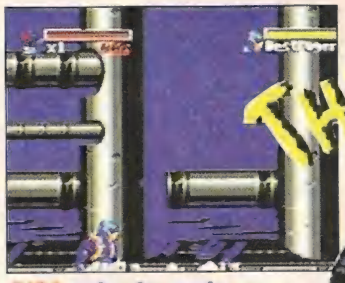
Por Manny La Mancha

Como de costume, Metrópolis está em apuros. Superman está lutando para manter a cidade intacta, mas desta vez o Homem de Aço acaba derrotado- e morre. Assim começa **The Death and the Return of Superman**, jogo no estilo de **Final Fight** e baseado na famosa série de TV.

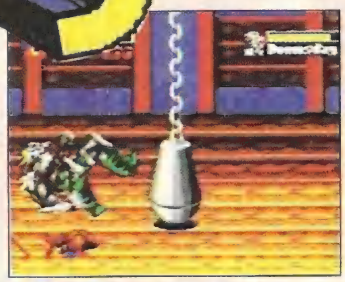


***DICA:** pule e solte um ataque na sequência. O movimento é devastador*

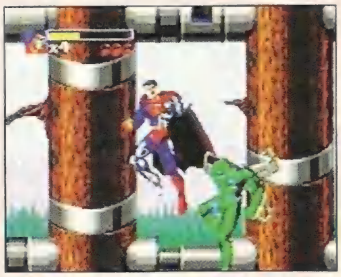
***DICA:** vigie as sombras dos tombos dos escombros. Aí você poderá evitar que o acertem*



***DICA:** primeiro acabe com os inimigos que podem prejudicá-lo de longe. Só depois acerte os que atacam com soco*



***DICA:** os tiros dos inimigos podem acertar eles próprios. Tente atraí-los para que isso aconteça*



***DICA:** ao combater Elite, voe sobre ele para ficar longe do alcance dos tiros e chutes*

AZUL E VERMELHO... VERMELHO E AZUL

Depois da morte do Superman, você luta no decorrer de 10 fases do jogo, de tudo quanto é jeito: no campo e no ar do inimigo. Você joga como Superboy Dark Eradicator, Homem de Aço Metálico ou robotic Cyborg. Cada personagem tem ataques especiais e super arma, além dos socos, arremessos e movimentos aéreos. Só uma combinação cuidadosa dessas forças pode trazer o Superman para sua revanche e a salvação de Metrópolis. Felizmente, o controle é consistente para cada personagem. As cenas de movimento são únicas, como o Superman em seu elegante vôo, mas o resultado final é quase sempre efetivo. Este simples setup muda de um super-herói para outro.

GAMEPRO DIRETO DOS USA

KENT TE OUVE

A música de fundo fornece muita adrenalina enquanto você joga. Porém, o Mega Drive não consegue sempre manter o ritmo quando pinta outro áudio simultâneo e frequentemente deixa cair a peteca, principalmente nos momentos de ação mais radical. Os gráficos da morte e do retorno são bem detalhados e coloridos, mas a animação peca por ser sempre repetitiva. Como o vôo de Warwolder, uma repetição de animações anteriores com outras cores.

MOVIMENTO KRIPTONITA

A batalha final, se você tiver energia suficiente para chegar lá, é um exercício de tédio. Caia uma vez e você será obrigado a recomeçar a tarefa. Uma pena, já que Superman teria uma infinidade de movimentos a executar. Onde é que foi parar a jogabilidade?

JAGUAR
SUPERMAN
Atari

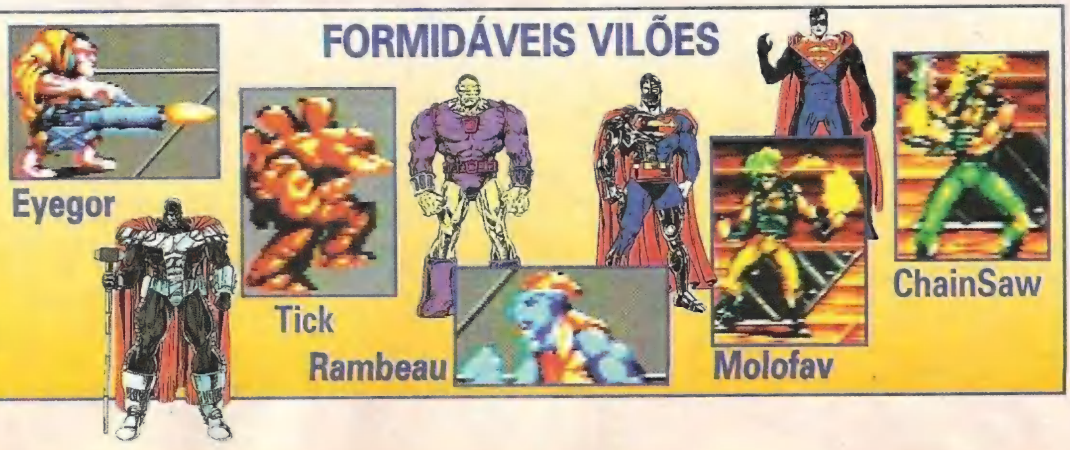
NOT YET RATED

A clássica aventura do Superman é colorida e brilhante, mas a jogabilidade é muito repetitiva para prender sua atenção.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
3.5	3.5	4.5	3.0	Avanç.

Preço US$ 55,00
16 Mega
Já disponível
Beat-em-up
1 jogador
10 fases
Visão 3/4 por cima
Side scrolling
Compatível com controle de 6 botões

FORMIDÁVEIS VILÕES



Sugestões para quem se diverte tanto lutando como correndo:

GameBox 3 COM LUTAS DIFERENTES aqui.

GameBox 3 COM CORRIDAS DIFERENTES aqui.

Master System

Cada um se diverte como quer. Só que alguns se divertem 3 vezes mais com Game Box. Na série lutas tem três jogos pra briguento nenhum botar defeito: **Shinobi, The Ninja e Kung Fu Kid.** A série corridas também está no maior gás: **Super Cross, Super Monaco GP e World Grand Prix.** Escolha o seu e mande ver. Ou melhor, fique logo com os dois. Afinal, brigar e depois sair correndo também é muito divertido.

SEGA

TECTOY

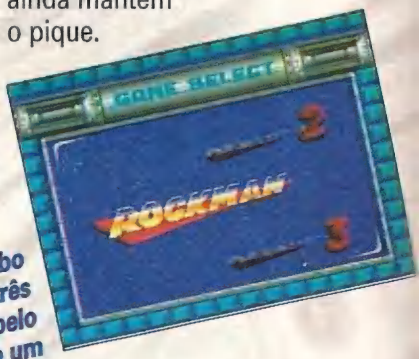
FOX
PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS CONHEÇA O AMAZONAS

ROCKMAN MEGA WORLD

Por Marcelo Kamikaze

A série **Rockman** (**Megaman** nos States) foi um dos primeiros sucessos da Capcom no 8 bits. Side-scrolling de plataformas, ditou o padrão da maioria dos jogos do gênero. O sucesso de **Rockman** na sua estréia, em 87, foi tão fulminante que, em pouco tempo, rendeu duas continuações. Na verdade, a Sega sempre namorou de longe os clássicos da Capcom.

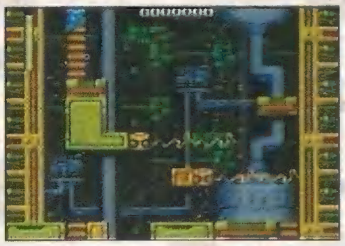
Mas só com **Street Fighter II** houve a união. Agora, a dobradinha traz para o Mega Drive uma versão de 16 bits melhorada, contendo os três títulos da série: **Rockman 1**, **2** e **3**. A diferença entre eles está nos mestres e no cenário. Com a conversão para o 16 bits, os gráficos e sons ganharam muito. A concepção e a jogabilidade ainda mantêm o pique.



Super Combo Capcom: três clássicos pelo preço de um

ROCKMAN 1

DICA: dentro de todos os inimigos há vidas. Chegue na hora e no lugar certos



DICA: observe bem o tempo dos raios para não ser atingido

No Rockman 1, a Capcom se esqueceu de fazer o herói nadar

Nesta fase, tome cuidado com o bombardeio e com o chão, que costuma cair

DICA: tenha cuidado. As plataformas se mexem rápido. Se Rockman cair, morre

Essa é a fase com o visual mais futurista de todo o jogo. Há inimigos voadores, parecidos com aviões

ROCKMAN MEGA WORLD
MEGA

4.0

CAPCOM

16 Mega - + de 30 Fases

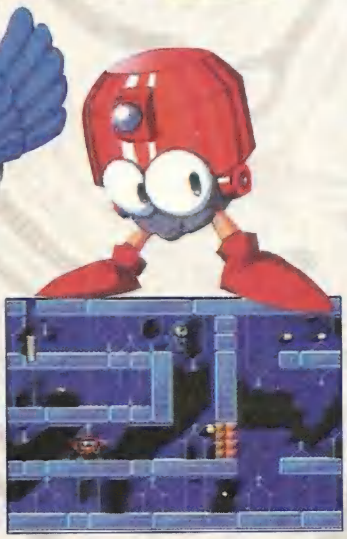
1 jogador

Ação - Bateria

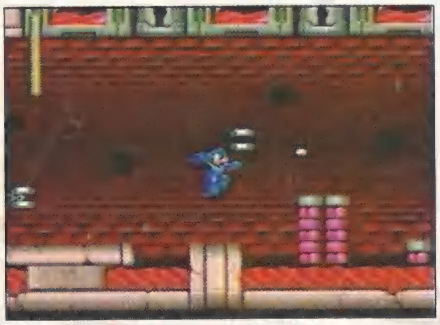
	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■	■	
SOM	■	■	■		
DIFICULDADE	■	■	■	■	
FUN FACTOR	■	■	■	■	■

ROCKMAN 2

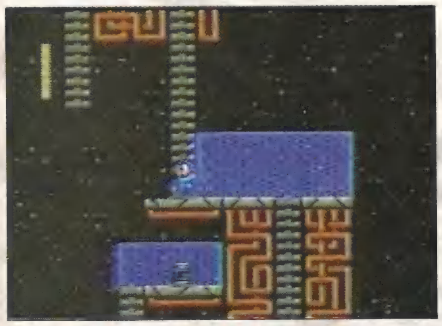
DICA: o cachorrão aí dispara contra você. Não pare de atirar nele



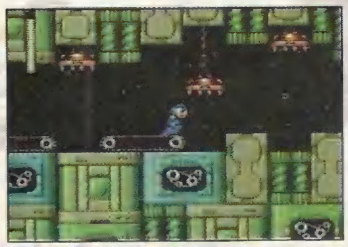
Aqui, o mais importante é descobrir a sequência para passar de fase



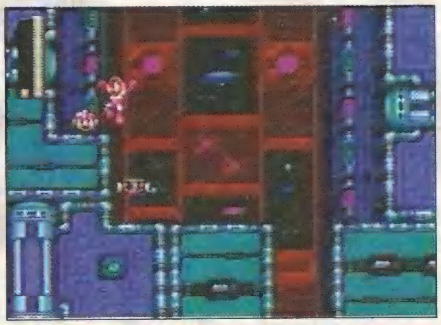
Outra fase de fogo. Só que agora as plataformas caem e o chão desaba



DICA: pule na escada da esquerda para coletar mais uma vida para a coleção



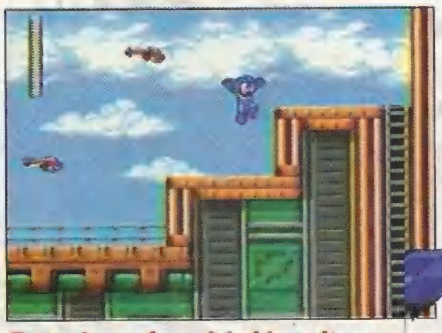
DICA: rapidez é pouco aqui. As esteiras rodam ao contrário do seu movimento e os pesos caem na sua cabeça



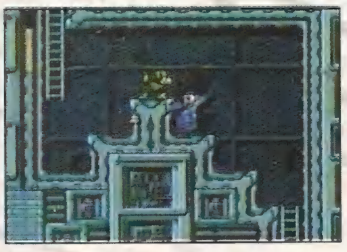
DICA: tente achar a arma certa para fazer a sequência correta das fases

ROCKMAN 3

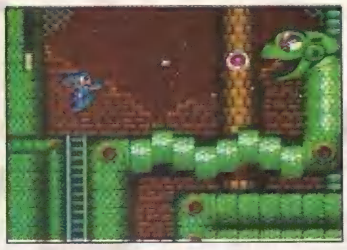
Use e abuse das rasteiras. Ela serve também para passar por lugares estreitos



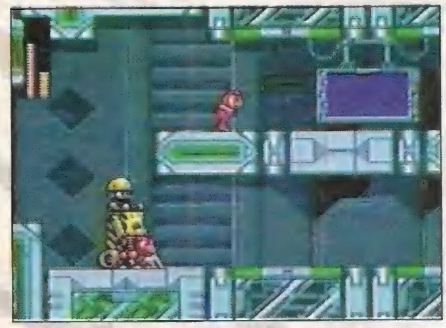
Em todas as fases há vidas e itens escondidos. Fique ligado



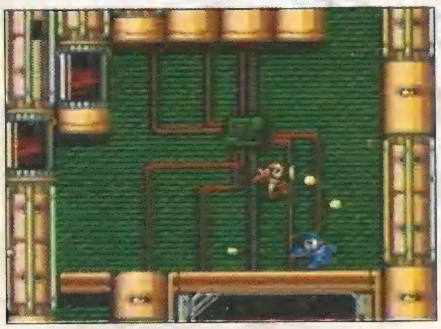
DICA: no trecho ao lado, pule os inúmeros barris e não pare de atirar



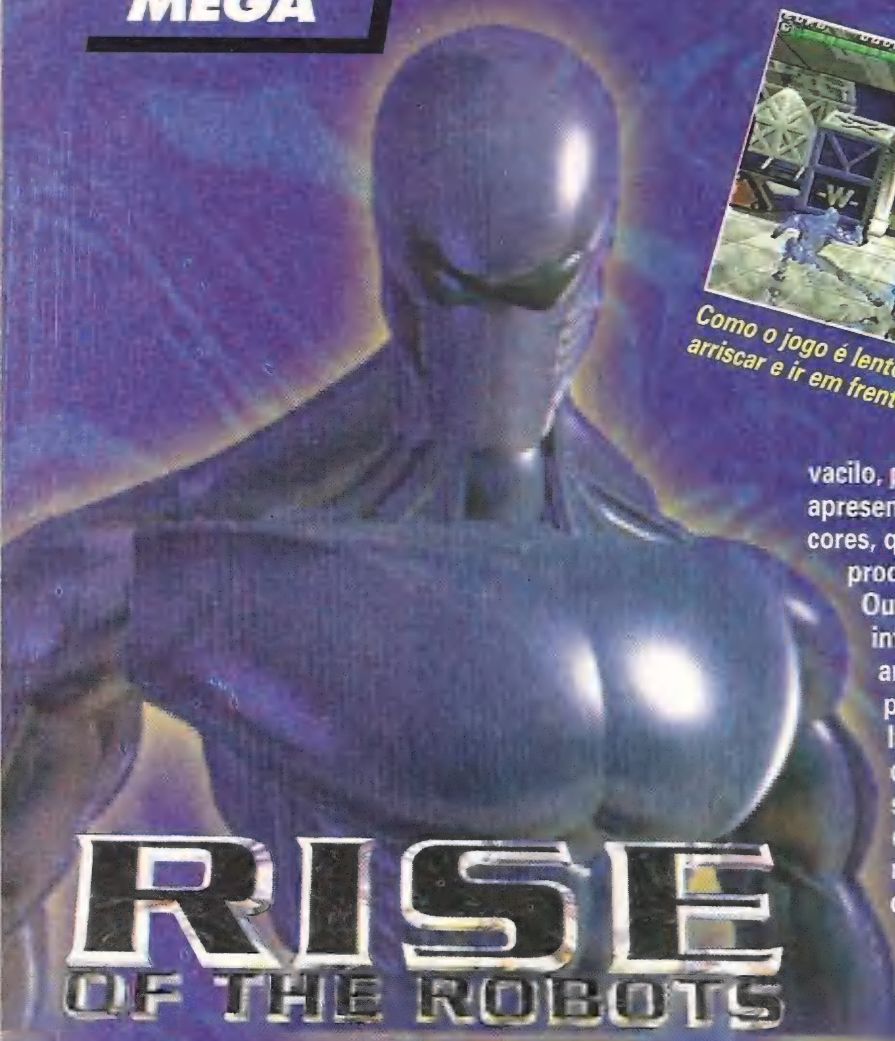
A fase das cobras tem gráficos campeões. Mate-a atirando em sua cabeça



DICA: use Rush para alcançar lugares inatingíveis para Rockman



Matar o Blues é quase como chutar cachorro morto



RISE OF THE ROBOTS

Como o jogo é lento, o jeiito é arriscar e ir em frente

RISE OF THE ROBOTS **3,3**

MEGA

ACCLAIM

16 Mega - 5 Fases

2 jogadores

Luta

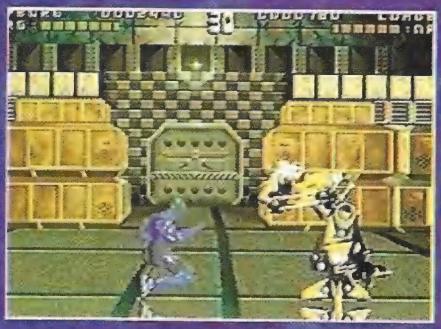
	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■		
SOM	■	■	■		
DIFICULDADE	■	■	■	■	
FUN FACTOR	■	■	■		

Por Baby Betinho

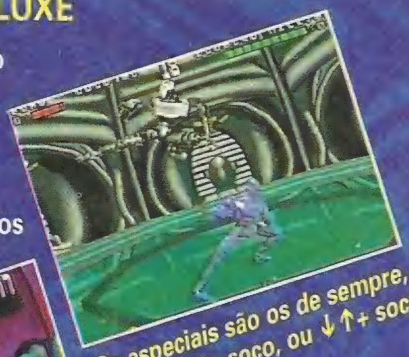
O frisson é inevitável. Afinal, trata-se de um lançamento para Mega Drive com 16 Mega, gráficos 3D feitos por estações gráficas, lutadores com AI (artificial intelligence), música de Brian May (guitarrista do Queen) e o escambau. Na jogabilidade, *Rise* entra para a extensa galeria dos fightings que tentam superar o *Street Fighter*.

GRÁFICOS DELUXE

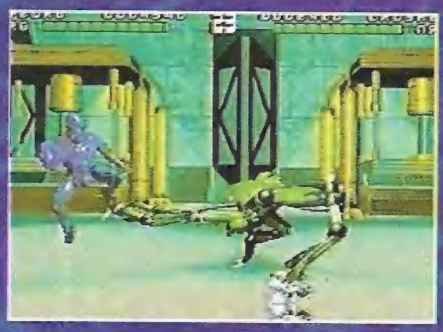
A responsável pelo tratamento visual de Rise é a Mirage Tech. Os seis personagens foram desenvolvidos em estações gráficas poderosas, com um excelente trabalho de renderização e sombreamento, para depois serem inseridos em backgrounds convencionais. O grande vacilo, porém, é a apresentação em quatro cores, que lembra uma produção de Atari. Outra inovação é a inteligência artificial programada nos lutadores - dependendo da sua performance, o inimigo muda o ritmo de ataque - diferente da maioria dos fighting games, que têm padrões fixos.



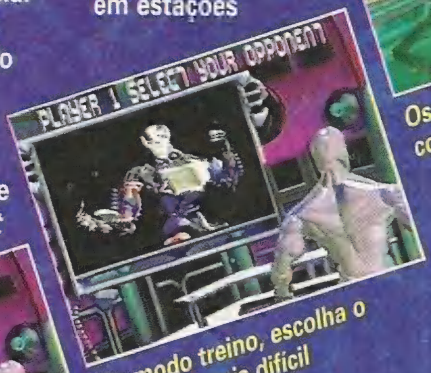
DICA: o tamanho dos inimigos não importa, às vezes basta uma rasteira



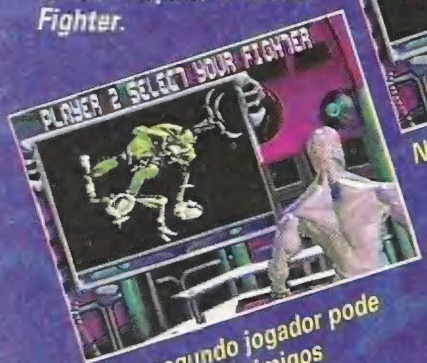
Os especiais são os de sempre, como: ←→+ soco, ou ↓↑+ soco



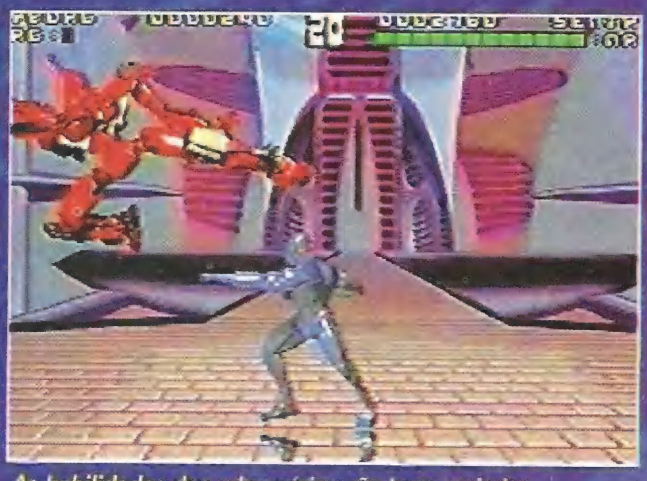
Em algusn pontos a energia diminui mais rápido. Procure nos inimigos



No modo treino, escolha o inimigo mais difícil



Só o segundo jogador pode controlar os inimigos



As habilidades dos adversários são bem variadas

O VIDEOGAME 2 EM 1

- O ÚNICO MEGA QUE INCLUI ADAPTADOR PARA JOGOS DO MASTER
- EXCLUSIVO SISTEMA DE DESBLOQUEIO PARA QUALQUER CARTUCHO OU CD AMERICANO/JAPONÊS

HIGH RESOLUTION 16 BITS

MEGAVISION
O MEGA MASTER
DA DYNACOM

O MEGAVISION chegou para detonar em dose dupla. MEGAVISION é MEGA: um videogame de 4ª geração, de 16 bits, com imagens em terceira dimensão, 10 canais de som e compatível com todos os cartuchos do padrão SEGA para MEGA DRIVE* I, II, III e GENESIS*. E vem ainda com exclusivo botão EJECT, para você não fazer força na hora de tirar o cartucho.*

E não é só isso. Com o MASTER VISION ADAPTOR, o MEGAVISION vira MASTER: videogame de 3ª geração, compatível com todos os jogos do MASTER SYSTEM. Também vem com o novíssimo joystick SUPERFIGHTER com botões A, B, C, X, Y, Z, TURBO, SLOW MOTION e função MODE, além de um fone de ouvido estéreo.*

Você não está vendo em dobro. MEGAVISION é sob medida para o megamaster que há dentro de você.

DYNACOM

A Dynacom é fera.

* SEGA, MASTER SYSTEM, MEGA DRIVE e GENESIS são marcas registradas de terceiros sem vínculo de qualquer espécie com a DYNACOM.

Por Marjorie Bros

Hora da aula de aviação naval! **After Burner** já era considerado o melhor simulador de caça lançado para o videogame em todos os tempos. Agora então, com o aparecimento desta versão para 32X, é que a coisa extrapolou de vez. Você é o piloto responsável por um F-14 XX da marinha norte-americana. De tão intrigada que fiquei com esse tal de modelo double X, fui conferir a história dele. Não é que foi especialmente criado pela Sega para a série After Burner?

AFTER BURNER COMPLETE

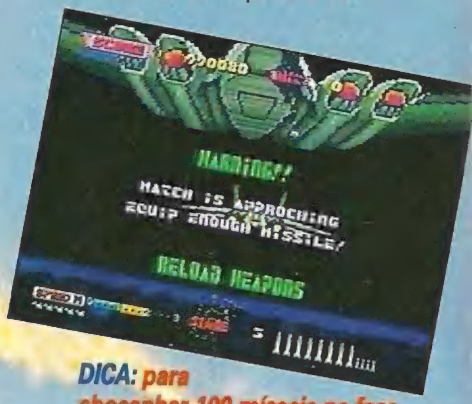
A ação é intensa, cuidado para não acabar ficando assim

***DICA:** acionar o After Burner (botão Z) ajuda a fugir dos inimigos e mudar de fase*

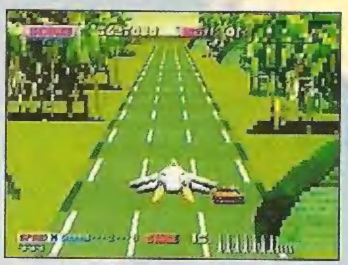
NO VÁCUO DO SUCESSO

Ao todo são 23 fases que revezam todo o tipo de ação aérea. Duas fases de bombardeio, duas de aterrisagem, fases intermediárias para você processar o reabastecimento de combustível e arsenal. Daí em diante, é batalha a céu aberto e tiro pra tudo quanto é lado. Armas, meus queridos, armas: metralhadora Vulcan de 20 milímetros e mísseis Sidewinder destruidores.

Versão idêntica àquela lançada para o Arcade em 1987, até a trilha sonora é mesma, arrasadora. De longe a melhor música do Mega Drive. Só faltou a estrutura em forma de cabine. Ponto para o 32X.



***DICA:** para abocanhar 100 mísseis na fase 3, aperte ← + A durante o reabastecimento*

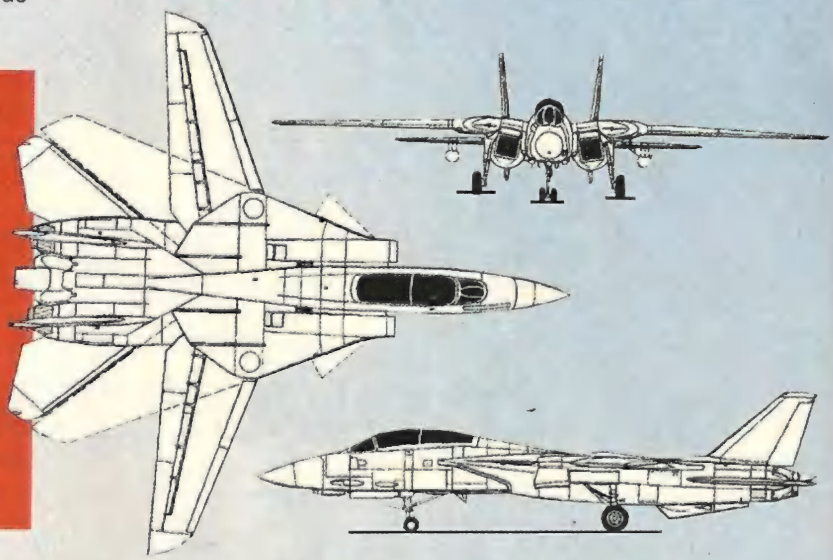


Na pista de decolagem, uma homenagem da Sega aos clássicos Hang on e Out Run

AFTER BURNER	4,5
32X	
SEGA	
16 Mega - 23 Fases	
1 jogador	
Ação - Continue	

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■	■	
SOM	■	■	■	■	■
DIFICULDADE	■	■	■	■	
FUN FACTOR	■	■	■	■	■

O F-14 é o caça de porta-aviões mais avançado do mundo. Projetado para a função de defesa, possui um poderoso radar, montado na ponta de seu nariz, que é capaz de rastrear vinte e quatro alvos simultaneamente



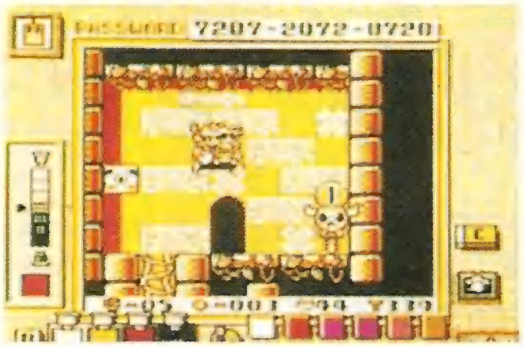
SUPER GAME BOY

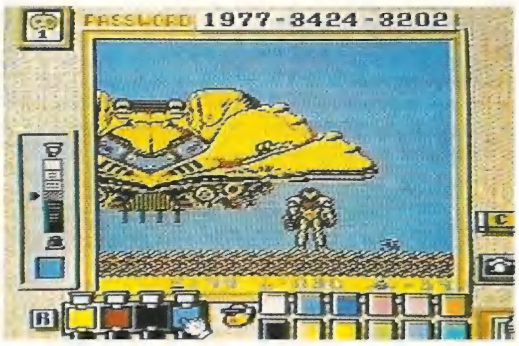
O GAME BOY EM CORES NA SUA TV.

Agora você pode jogar Game Boy em cores no seu Super Nes.

Game Boy no telão da sua TV.
Super Game Boy é um acessório genial e obrigatório para quem é fissurado por desafios. Basta colocar o game no acessório e conectar no Super Nes para ver o que é adrenalina de verdade. Imagine seus games favoritos de Game Boy na telona da sua TV, em cores escolhidas por você mesmo.

Mais games por menos grana.
Jogando com ele, você multiplica sua lista de games para Super Nes, que inclui ainda o incrível lançamento de Donkey Kong, o primeiro game especialmente





desenvolvido para Super Game Boy. Então escolha logo a cor e detone o start.

As cores que você queria no seu Game Boy.
Mas não se arrisque a colocar o vermelho. Donkey Kong odeia vermelho. Ou você quer vê-lo nervoso?

REVENDEDOR AUTORIZADO
GALPÃO DOS ELETRÔNICOS
CONDIÇÕES ESPECIAIS PARA VÍDEO LOCADORAS. TEL. 826-0022 FAX 826-1590

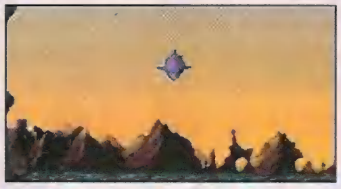
Super GAME BOY
ACCESSORY

THE Best play Here
Nintendo
PLAYTRONIC

Por Athletic Supporter

Este segundo **Ecco** deveria ser vendido com o seguinte rótulo: " O Ministério da Saúde adverte: longas exposições a **Ecco 2** podem causar séria dependência". Brincadeiras à parte, "**The Tides of Time**" é um pacotão com desenhos, sons, fases e perigos totalmente reformulados. As novas aventuras do golfinho da Sega prometem arrebatar mais uma legião de fãs.

DICA: use seu sonar nas conchas, pedras e aliens para descobrir segredos devastadores



DICA: Ecco pode voar! Ao encontrar gaivotas, pressione o botão B para sair da água e tocá-las. Você se transformará em gaivota e voará para a próxima fase

DICA: Pressione o botão C para continuar com Blackfin. Ele o guiará pelas quatro ilhas

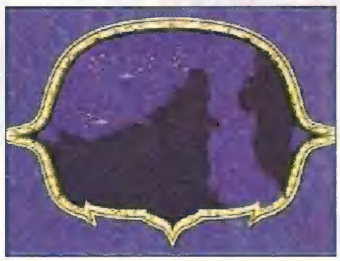
DICA: para derrotar o Globe Holder com o sonar perdido nos paredões, continue a enviar sonares contra as paredes e nade de canto a canto quando ele atacar

DICA: algumas Glyphs estão pela metade. Para reuni-las, use o sonar

Um vôo sobre o mar com Ecco e seus companheiros

As history glyphs mostram as excitantes aventuras de Ecco no passado

DICA: Para as glyphs perdidas, aproxime-se, faça um ângulo de 45 graus e aperte o botão A



Durante as fases longas use o seu sonar mapa como referência

REI DOS MARES

Este CD é bem similar à versão cartucho (com gráficos e sons superiores). Isso significa que quem curtiu o **Ecco** original, não vai se desapontar com esta continuação. Pelo contrário. O mundo submarino foi "praticamente" reproduzido e os controles são familiares, apresentando os movimentos usuais de Ecco, como os ataques e saltos aéreos. Desta vez, a missão de Ecco é destruir a rainha Vortex, que saiu bem enfraquecida do primeiro game da série. Para isso terá de detonar todos os inimigos e quebra-cabeças. Ao longo do caminho, você tem de salvar filhotes de baleias, combater tubarões, cantar canções e transformar-se em outras criaturas marítimas.

GRÁFICOS DE BELEZA OCEÂNICA

Qual será o segredo da saga de Ecco, que a cada versão ganha gráficos superiores? Estudando pacientemente os movimentos de Ecco ou dos alienígenas em Medus Tube, chega-se irremediavelmente à nota máxima em qualquer avaliação. Além do mais, a versão CD apresenta as History Glyphs, pedras que contam a história do jogo. Este clips digitalizados possuem uma qualidade ímpar. O mesmo pode ser dito sobre o som, com uma das mais belas trilhas sonoras feitas para videogame.

ÁGUA À BEÇA

Como na recente versão para Mega, **The Tides of Time** é uma excelente sequência que oferece gráficos e sons capazes de encantar os gamers mais exigentes. Mas nem por isso o desafio é baba. É preciso muita concentração para acabar o jogo e sagrar-se o herói dos 7 mares.

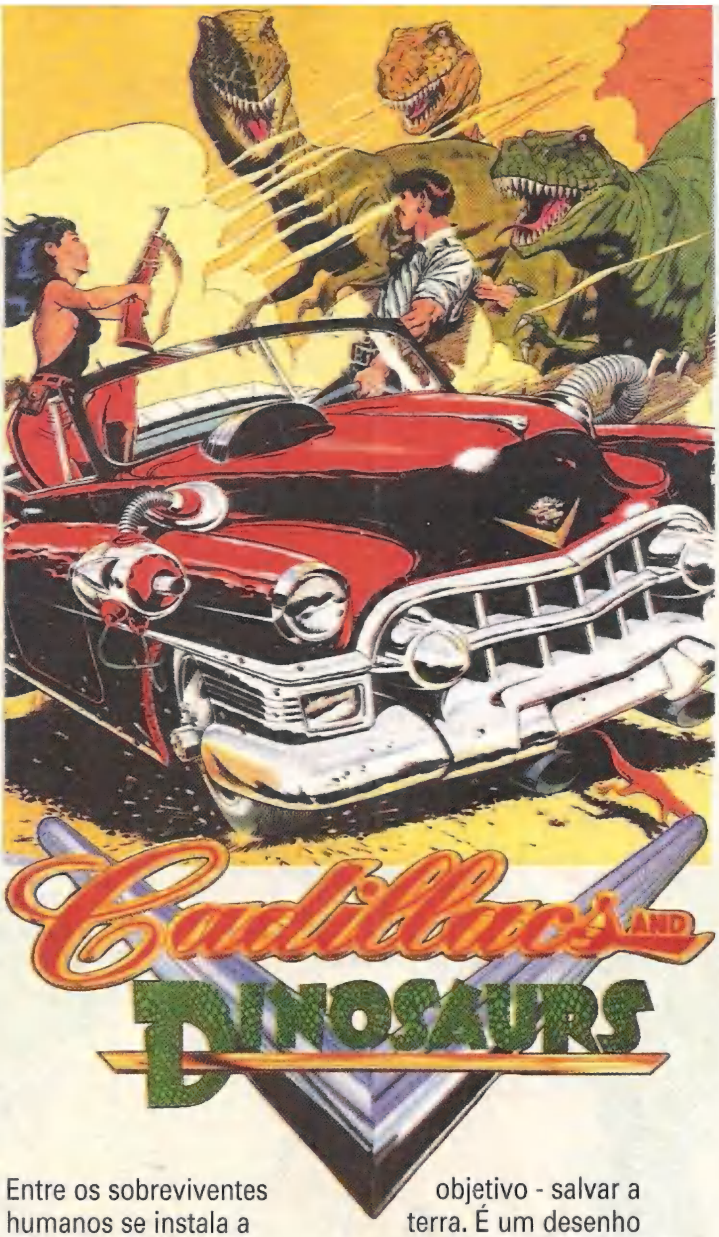
SEGA CD
ECCO: THE TIDES OF TIME
Sega

Ecco retorna com gráficos e sons dignos do CD. E, é claro, sua conhecida e envolvente estratégia, numa aventura marítima fantástica.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
5.0	4.0	4.0	4.5	Avanç.

Preço: US$ 60,00
CD
Já disponível
Ação/aventura
1 jogador
40 fases
Visão lateral
Multiscrolling

Por Marcelo Kamikaze



Cadillacs and Dinossaurs é baseado numa série de HQ de Mark Schultz. Sucesso absoluto lá fora, a história remete ao ano de 2020, quando bilhões de habitantes sucumbem ao primeiro cataclisma terrestre. Com isso, estranhas mudanças ocorrem na superfície, inaugurando a era Xenozóica. Voltam à cena os dinossauros, hostis habitantes pré-históricos, reanimados pelo terrorismo genético internacional. O clima é de fim de mundo.

Entre as fases, você curte demos alucinantes e alguns momentos bem sensuais

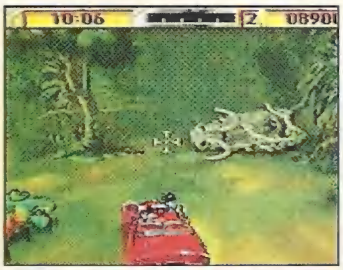
DICA: procure por cristais azuis. Eles recarregam a energia e reparam a caranga

Entre os sobreviventes humanos se instala a desordem total, representada pela figura do governador da Cidade do Mar, Scharnhorst. Dois exploradores, Jack Tenrec e Hannah Dundee, recebem uma mensagem telepática de suma importância - o dia e hora do segundo cataclisma. A bordo do Cadillac 53 de Jack, a dupla parte numa corrida contra o tempo com um único objetivo - salvar a terra. É um desenho animado com jogabilidade. Bem, mais ou menos isso. **Time Gal** foi o primeiro jogo no estilo para o Sega CD. Deu tanto pé que, em pouco tempo, foram lançados **Road Blaster**, **Revenge of Ninja** e **Dragons Lair**. Mesmo com os excelentes gráficos, a jogabilidade era reduzida apenas ao sincronismo tela-direcional (através de ordens dadas em forma de seta). Em **Cadillacs**, a coisa decolou. Desta vez você controla totalmente o carro e a mira, sem precisar obedecer às ordens do computador. Os gráficos espectaculares perdem apenas na pouca variedade de cores por tela (64), um dos grandes defeitos do Sega CD. Outra desgraça é a pouca mudança de cenários, como se nota logo nas seis primeiras fases do jogo. Pode ser jogado em dupla simultaneamente, o que ajuda a superar estas pequenas falhas.

Os quadrinhos originais de Cadillacs and Dinosaurs são pouco conhecidos no Brasil

Curso de sobrevivência na selva é bem-vindo. Até a sétima fase, só há mato

DICA: atire nos explosivos. Quando tudo voar pelos ares, as feras vão dar no pinote



Atenção nas bifurcações para não ficar andando em círculos

CADILLACS DINOSSAURS **3.8**

SEGA CD

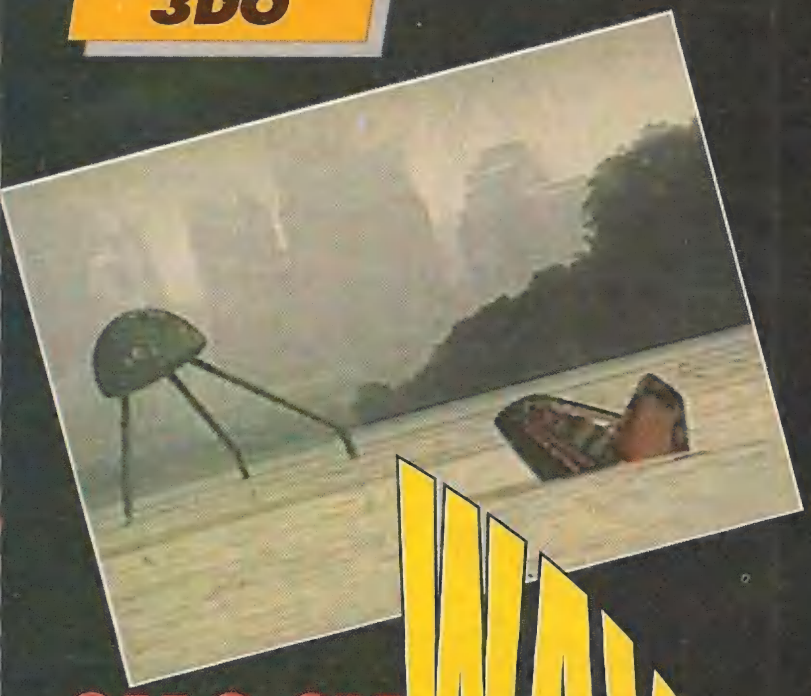
ROCKET SCIENCE GAMES

CD - 10 Fases

2 jogadores

Desenho Interativo

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					



SHOCK WAVE

Por Marcelo Kamikaze

É, o pessoal da Electronic Arts tem um olho no jogo e o outro na caixa registradora. A ordem é: jogue um, pague dois. Para acessar este *Shock Wave - Jumpgate 2026*, é preciso contar com um Save da primeira versão gravado na memória do 3DO. Além de promover o lançamento, desencalham o estoque do original. Isso é o que eu chamo de pacotão econômico - para eles!

Para dar mais realismo à continuação, o escrete da EA decidiu impor ao jogo uma dificuldade inicial que corresponde à última fase de *Shock Wave I*. Você é enviado para cinco missões cabulosas pelo sistema solar. Com uma F-177 é preciso impedir o tráfego de aliens pelo espaço e recarregar suas armas entre as estações. Video full-motion com demos digitalizadas. Como um simulador espacial - e todo simulador encerra a idéia de uma perspectiva em primeira pessoa - *SW Jumpgate* conquistou meu cérebro e minha alma. Os backgrounds foram garibados com pirâmides, cassinos e até alusões à Hollywood. Os sons já não agradam. Os controles, são iguais ao primeiro: um botão para mísseis, um para lasers e outro para turbo. Diversão mais que garantida até a copa de 2026, mesmo com um desafio de fazer um expert tremer nas bases.

SHOCK WAVE 2

4.2

3DO

ELECTRONIC ARTS

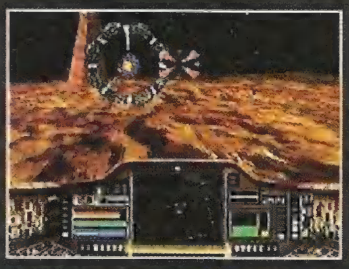
CD - 5 Missões

1 jogador

Tiro Espacial - Bateria

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■	■	■
SOM	■	■	■		
DIFICULDADE	■	■	■	■	■
FUN FACTOR	■	■	■	■	

A aventura começa com o final da versão anterior

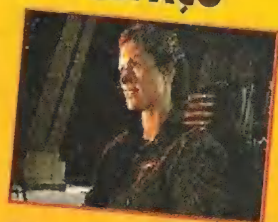


DICA: na primeira fase, destrua os anéis energéticos com hellfires (mísseis)

DICA: fique de olho no chão. Um alvo perdido pode significar missão incompleta, mesmo sobrevivendo à fase

DICA: nesse ponto, nem pense em subir. Mantenha sua nave rente ao chão até a saída do labirinto

TERROR NO ESPAÇO



REBEL ASSAULT

Por Atomic Dawg

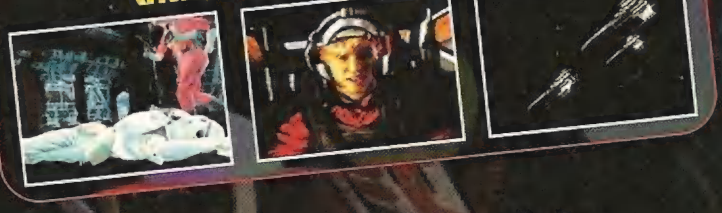
A Guerra nas Estrelas se passou há anos luz desta galáxia, mas marcou os terráqueos. Agora, você já pode integrar o time dos rebeldes contra a força sinistra do Império. Esta versão para 3DO tem um visual excelente, embora você precise de muita paciência para encarar os controles. *Rebel* leva você a uma jornada de 15 capítulos baseados no filme original. Leia, CP3O, R2D2, e Darth Vader não podiam faltar e estão no elenco principal. Treinos básicos de vôo o preparam para um racha contra os caças do Império, escalados para proteger a Estrela da Morte. Você leva vantagem, pilotando A-Wings e X-Wings, os melhores caças do universo. O treino é mais do que necessário para conquistar a habilidade de manobrar em campos de asteróides e canyons abrindo fogo simultaneamente contra os inimigos.

BOTÃO ERRADO

Os controles são bem deficientes, tanto na resposta dos botões quanto na do direcional. Na perspectiva de trás da nave, os "sensíveis" direcionais fazem com que seu caça entre em rota de colisão a cada cinco minutos. Nas batalhas do personagem contra as tropas, você é mais lento que Jabba The Hutt. Mas é na visão de cockpit que os direcionais entram mesmo em parafuso. Misturam a leitura vertical com a horizontal e daí por diante. É preciso muito treino para aprender a lidar com o maldito cursor. Para compensar um pouco os controles, a Lucas Arts deu um show espetacular na parte gráfica, com algumas cenas digitalizadas do filme e outras geradas em estações gráficas.

O Storm Trooper parece fantástico mas é muito lento

GRÁFICOS DAS ESTRELAS



GAMEPRO DIRETO DOS USA

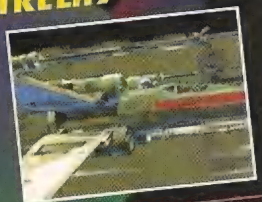
Rebel Assault mistura a soberba gráfica e sonora que o leva a Star Wars com os controles infernais que insistem em levá-lo para o Lado Negro da força.

DICA: faça seu caminho entre os asteróides prestando atenção ao autoscrolling e movendo o direcional para exagerar os movimentos esquerda-direita. Você pode destruir a maioria dos asteróides de gelo, mas não todos.

DICA: quando você acerta os mini-walkers na fase 5 mova sua mira ao longo de uma fila deles para acertar tiros múltiplos

DICA: quando atacar um destroier Imperial detone as armas mais próximas a cada passagem

VISUAL GUERRA NAS ESTRELAS



3DO

REBEL ASSAULT

Lucas Arts

Se Shock Wave e Total Eclipse jogaram o 3DO para o alto, Rebel Assault seguramente vai fazer de você um rebelde.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
5.0	5.0	2.0	4.0	Avanç.

Preço US$ 60,00
CD
Já disponível
Tiro espacial

1 jogador
Visão múltipla
Multisrolling
Passwords

Por Manny LaMancha

Iron Soldier

Iron Soldier é uma batalha high-tech com perspectiva first-person de alta jogabilidade em que você controla um robô em quatro histórias diferentes. Num futuro próximo os parques e florestas do nosso planeta estarão seriamente ameaçados de extinção pelo descontrolado processo de industrialização. A principal responsável é a corrupta Iron Fist Corporation (IFC), que se tornou uma das maiores forças mundiais, graças ao seu exército de Iron Soldiers (Soldados de Ferro). Arma-se um movimento de resistência aos enlatados. Como membro da resistência, cabe a você controlar um Iron Soldier capturado da IFC. São 16 missões para atirar e encontrar armas escondidas e, finalmente, impedir a destruição de nosso planeta. Avante!

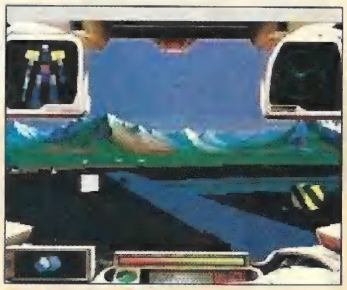
GAMEPRO DIRETO DOS USA

Os grandes gráficos de Iron Soldier realçam a perspectiva first-person num mundo poligonal. O cenário enlouquecedor traz arranha céus que irrompem da superfície, helicópteros, tanques, lançadores de foguetes e outros adversários que se revesam nas missões. Os inimigos podem ser liquidados com um soco metálico ou com tiros representados por cubos tridimensionais - um efeito formidável! A animação mostra muita fluidez na tela, com rapidez e resolução intacta. O áudio azucrina - rock a todo o volume e efeitos sonoros fazem a mixagem perfeita para a aventura.

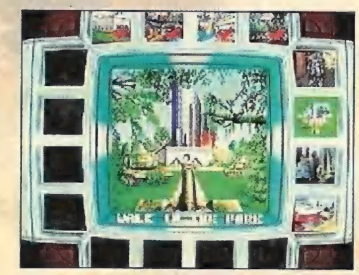
DICA: *estampar os tanques salva a sua munição e, além disso, é bem divertido*

DICA: *quando o helicóptero vira, fica com a guarda desprevenida. Aproveite esse momento para mandar chumbo*

DICA: *pressione os botões A e C simultaneamente para rodar no seu próprio eixo. Isso possibilita ataques rápidos*



DICA: *quando tudo estiver perdido, procure por estradas que liguem à cidade. O único incoveniente é o tempo adicionado na missão*



DICA: *as missões não precisam ser completadas na ordem. Procure começar com aquelas que ofereçam armas melhores, isso torna as coisas mais simples no futuro*

GRUDADO NA TELA

Os controles complexos requerem muitas sequências de botões e direcional. Mas isso não vai atrapalhar na hora de guiar o robô, colher as armas e disparar contra os inimigos. Grandes gráficos, sons, ação non-stop...com tudo isso **Iron Soldier** reúne uma fórmula segura de entretenimento. Você vai chapar na TV!

SUPER JAGUAR

A Atari aposta novamente no metal para atrair fãs para o seu Jaguar. Muitos pensam que este sistema não emplacou nas paradas. Esperem só a nova safra de lançamentos que, como **Iron Soldier**, estão imperdíveis. Quem tem Jaguar, não perde por esperar!

DICA: *use o botão 2 para olhar e atirar com angulação de 90° durante os seus passeios*

JAGUAR
IRON SOLDIER
Atari

Iron Soldier dá a você um super robô e munição para muito tiro. Ação ininterrupta, gráficos e som animais vão fazer com que você não consiga sair da frente da TV.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.5	4.5	4.5	5.0	Ajust.

AVAN

Preço US$ 60,00
16 Mega
Já disponível
Tiro com robôs
1 jogador
Visão em primeira pessoa
Scrolling frontal

DICA: *procure acertar os tanques de combustíveis para destruir tudo ao redor. Faça isso a uma distância segura*

DICA: *use o alcance de suas granadas para escapar dos ataques dos mísseis*

JAGUAR

Por Manny LaMancha

Todo mundo gosta de parque de diversão, mas o lance é que lá não existe só divertimento. Alguém tem de lidar com a folha de pagamento e com o abastecimento de sorvete. O Jaguar faz de **Theme Park** um jogo de estratégia sarcástico, capaz de honrar SimCity e sua população.

DOMINGO NO PARQUE

Você desenha e corre em seu próprio Parque de Diversões, manipulando passeios, caminhos e decorações. Os ajudantes, mecânicos e guardas, toda essa galera trabalha para você. Mantenha os frequentadores felizes com o atendimento e conseguirá classificar seu parque. Equilibrar as finanças com a qualidade dos serviços é a chave do problema. Gaste o suficiente para ter atrações em bom número. Mas cuidado, fique atento ao preço do ingressos. A chave do negócio é manter os frequentadores felizes e o dinheiro no caixa. Seu lucro é a felicidade dos visitantes. Assim dá pra ter mais atrações e investir na abertura de outros novos parques para montar a rede.

ESPERANDO NA FILA

Por causa dos inúmeros detalhes, os controles de **Theme Park** vão deixá-lo intrigado por instantes. O menu e o manual são bem projetados, mas é preciso saber os segredos. A Ocean poderia ter caprichado mais no som e nos gráficos, o Jag tem capacidade para isso. Imagens e textos fazem você se esforçar, apesar de ter um bom complemento de música, som, efeitos e atmosfera. Tirando alguns defeitinhos aborrecidos que pintam aqui e ali, os sons fazem parte do giro bizarro por **Theme Park**.

GAMEPRO DIRETO DOS USA

DICA: *nada como uma fila para mostrar como uma atração é apreciada. Não esqueça do consultor do parque, que ajuda se você selecionou o "First Game", no options*

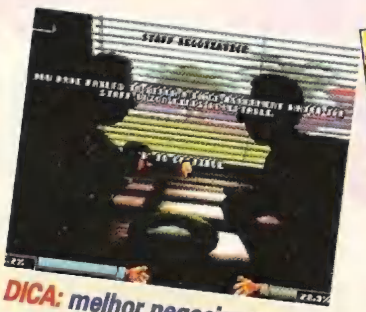
ATRAÇÃO

Como em **Syndicate**, **Theme Park** é vítima de slowdowns ocasionais. Você aperta o botão e o jogo não muda de ação. A Ocean pode aproveitar melhor os 64 bits no Jaguar. Ainda assim, tem muito divertimento e valor neste jogo. **Theme Park** é uma grande diversão pelo seu bom humor. Isso se você tiver tempo e paciência para sacar as piadas. Esse é o preço da entrada.

DICA: *onde há fumaça, não há necessariamente fogo. Só um aviso: tenha certeza de que você tem homens para o conserto antes das coisas ficarem ruins*

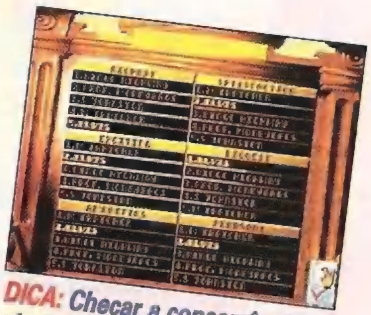
DICA: *único modo de tornar o seu parque internacional é gastando dinheiro em pesquisas e treinamento*

DICA: *o modo tutorial leva você para dentro dos controles de jogo. Pena que mais jogos não ofereçam esta opção*



DICA: *melhor negociar um aumento com seus empregados, ou eles farão piquetes na frente do seu parque*

DICA: *seu público é o melhor indicador de que você precisa de mais. Saiba a hora de colocar mais stands de comida*



DICA: *Checar a concorrência ajuda a saber onde é preciso melhorar*

JAGUAR
THEME PARK
Atari

KIDS TO ADULTS AGES 6+

A Ocean introduz uma concepção de jogo-estratégia com você em um parque de diversões. Gráficos e sons divertidos.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
3.5	3.5	4.0	3.5	Avanç.

Preço US$ 60,00
16 Mega
Já disponível
Simulador

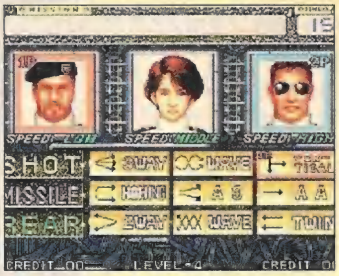
1 jogador
Visão 3/4 por cima
Multiscrolling
Game save

Por Captain Squideo

ZED BLADE

Se você adora aqueles shooters laterais com milhares de alienígenas para liquidar, então vai amar **Zed Blade**. Mesmo sem contar com elementos inovadores, este shooter da SNK pode ser considerado um dos melhores no estilo.

Em **Zed Blade** o que conta é a iniciativa. Não há tempo para ficar traçando grandes estratégias ou pensando muito. O jogo exige que você tenha reações rápidas e precisas - nem mais, nem menos. Você voa como um de três pilotos, numa jornada por oito mundos contra hordas de invasores alienígenas, bases fortemente armadas, naves estelares e todo o tipo de hostilidade sci-fi. A ação vai se intensificando na medida em que sua nave é atingida, especialmente no modo para dois jogadores simultâneos. Felizmente, os ótimos controles possibilitam a você uma grande agilidade para colher power-ups que repõem sua energia. Suas armas são terríveis! Você programa seus armamentos entre uma boa variedade de tiros (incluindo uma fulminante combinação de tiros horizontais e verticais), mísseis e campos de defesa. Com um poder de fogo desses, os aliens estão fu, digo, perdidos.

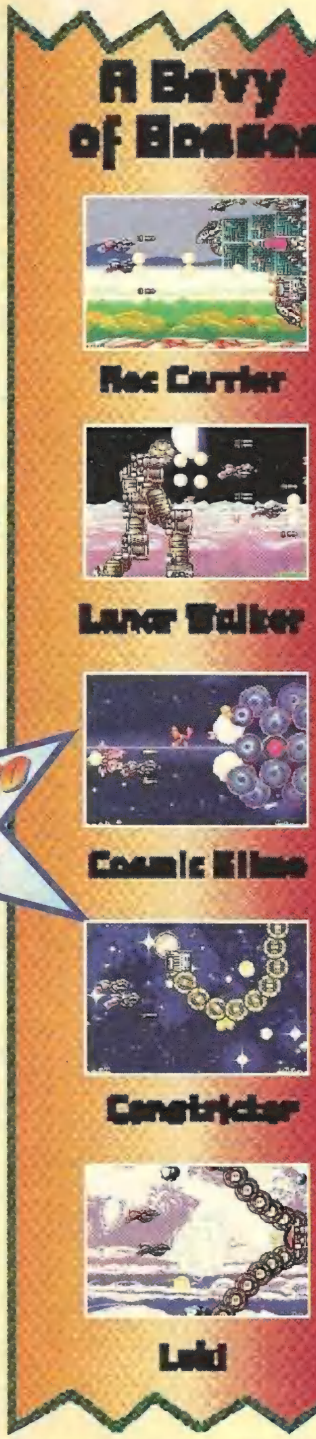


***DICA:** quando configurar suas armas escolha o tiro frontal vertical para possuir um ataque devastador*

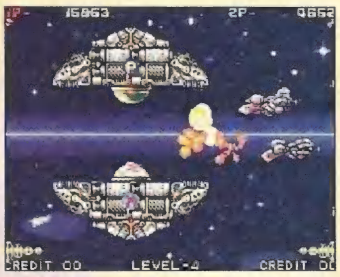
***DICA:** destrua com cautela os asteróides, pois eles se dividem em pequenos fragmentos*

***DICA:** as coisas não são tão simples como parecem à primeira vista. Os blocos pretos transformam-se em jatos de ataque. Fique alerta*

***DICA:** No estágio Lunar, cuidado com as bolhas que essa nave manda para cima*



***DICA:** voe em direção ao centro desse monstro atacando com mísseis altos e baixos*



***DICA:** fique à frente desse mestre para não ser esmagado pelas duas metades*

ZED WORLD

Os gráficos são bons para este gênero. Você parte da Terra e passa por muitos dos planetas do sistema solar. Destaque para as formas mutantes de blocos e bolhas, que se transformam em helicópteros, jatos e monstros. Músicas, efeitos, vozes digitalizadas e explosões no melhor estilo Neo Geo. As diferentes velocidades dos três pilotos e as múltiplas armas fazem com que o desafio decole bonito. Estraçalhe!

GAMEPRO DIRETO DOS USA

ARCADE
ZED BLADE
SNK

Rápido e divertido, Zed Blade é o tipo de jogo que premia quem tem mais agilidade e iniciativa na hora de mostrar suas armas.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.0	4.5	4.0	4.0	Avanç.

Preço não definido
110 Mega
Já disponível
Tiro
2 jogadores
8 fases
Side scrolling

Guarde bem esta dica:

CONHECER 2000.

O seu password para arrepiar nos trabalhos da escola.

Apenas R$ 3,80 o fascículo.

- Uma enciclopédia completa em 52 fascículos semanais;
- História, Geografia, Tecnologia, Ciências, Artes e Estado e Sociedade;
- 1 volume índice já encadernado;
- Mais de 2500 páginas com ilustrações coloridas;
- 13 capas duras. Você mesmo encaderna;
- No final, são 14 volumes;
- Brindes chocantes nos fascículos 1 e 2;
- O primeiro fascículo é Tecnologia.

Essa manha, você pode abrir até para os amigos!

CONHECER 2000

Comece a colecionar hoje mesmo. Nas bancas.

NOVA CULTURAL

Golpe Final

Depois de longa ausência, a Atari investe no Jaguar e faz o seu primeiro clássico no gênero luta. *Por Baby Betinho*

SAURON

COMBO DE QUATRO GOLPES

Comece acertando uma voadora forte

Aplique em seguida dois socos baixos agachado

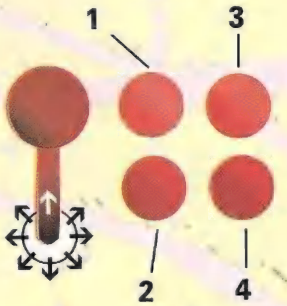
Finalize com um golpe com o rabo embaixo

Aperte (1, 2, 3, 4) ↑↓↑↓↓

GRAPE CRUSHER

PRINCIPAIS COMANDOS

↑ - Cima
↗ - Cima-Frente
→ - Frente
↘ - Baixo-Frente
↓ - Baixo
↙ - Baixo-Trás
← - Trás
↖ - Cima-Trás



1 - Soco Baixo
2 - Soco Alto
3 - Chute Baixo
4 - Chute Alto

Mova: Mova o direcional de maneira ininterrupta
Aperte: aperte as direções indicadas em sequência
(): Execute os comandos entre parênteses simultaneamente

Nota: Não esqueça que esses golpes são válidos quando o seu personagem está virado para o lado direito da tela. Caso contrário onde estiver Frente fica sendo Trás e vice-versa

NEW SPECIAL MOVES!

CHAOS

Tremor de terra

Aperte (2, 3) ←↖↘

VERTIGO

Teleporte aéreo

Aperte (2, 4) ↓↑

SAURON

Terremoto

Aperte (1, 2, 4) ↑↓

BLIZZARD

COMBO DE NOVE GOLPES

Pule, dê um soco baixo e salte com chute baixo

Desfira um soco forte na sequência

Dê um soco alto parado e um chute baixo agachado

Deixe o inimigo numa fria com um Ice Geyser...

...seguido de um pulo com soco alto e pulo com chute alto

Para finalizar a sequência basta um Air Throw

REDEMPTION

Aperte (1, 2, 3, 4) ↓→↑↓↑

CHAOS

COMBO DE SETE GOLPES

Inicie com um salto e soco baixo

Em seguida aplique um salto com chute baixo

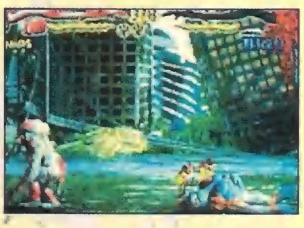
Dê um soco baixo agachado e chute baixo agachado

Depois dê um Rattering Ram

e um soco alto com pulo

Finalmente, pule w acerte um chute alto

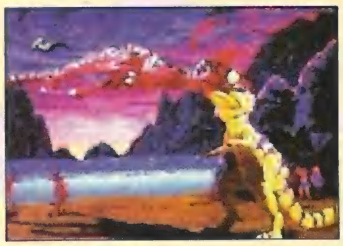
CHURL



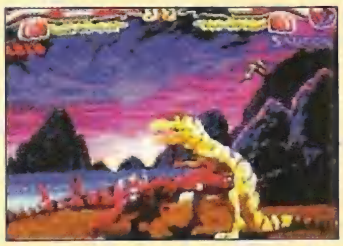
Aperte (1, 2, 3, 4)→→→←←←

DIABLO

COMBO SIMPLES



Comece o ataque com pulo e chute alto



Dê dois chutes altos agachado

Termine com um "Hot Foot"

INFERNO

Aperte (1, 3, 4) ↑↓↑↓↓

ARMADON

COMBO DE CINCO GOLPES

Comece pulando e dando um soco alto. Pule de novo e dê um chute alto

Dê um soco alto parado e um chute alto parado

Termine com um Rushing Uppercut

THE IMAGE

Aperte (1, 2, 3, 4) ↓←↑↓

VERTIGO

COMBO DE OITO GOLPES

Vá para cima pulando com soco alto

Pule de novo com chute alto

Prossiga com um soco alto parado

E dê um chute alto parado

Em seguida aplique um Come Slither

Pegue pesado com um soco alto parado

Dê uma rasteira com chute baixo

Complete com um Scorpion Sting

LA VACHE QUI RIT

Aperte (1, 2, 3, 4) ←←←↓→

TALON

COMBO DE CINCO GOLPES

Comece com um pulo com soco alto...

...aí, execute um chute baixo agachado

Siga com um soco baixo agachado

Aplique um Frantic Fury e termine com um Slasher Special Attack

STAMPEDE

Aperte (1,2,3,4) → ← ↑ ↓

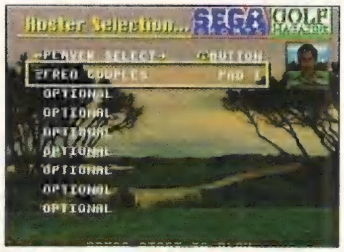
ESPORTE TOTAL

TÊNIS - BEISEBOL - FUTEBOL - BASQUETE - VÔLEI - GOLFE - AUTOMOBILISMO - ATLETISMO - FUTEBOL AMERICANO - BOXE - LUTA LIVRE

32X

GOLF MAGAZINE

Astro do esporte assina primeiro cart do gênero para o 32X da Sega



A dois a competição é melhor

Primeiro golfe para o 32X da Sega. Lembra muito o **Peable Beach**, do 3DO: jogadores e cenários digitalizados e opções que possibilitam uma simulação bem próxima do real. A estrela maior do golfe norte-americano, Fred Couples, é quem assina o cart. Entre os modos, pode-se escolher o Tournament, Skins, Shoot-Out, Scramble e Play Match. Sem falar nas ferramentas: amplas perspectivas, tacos para diferentes terrenos, medidor de força e direção do vento. Para até quatro jogadores alternados.

O primeiro passo é achar o taco certo

GOLF MAGAZINE Sega					4.2
36 Buracos 4 Jogadores	Bateria Golf				
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

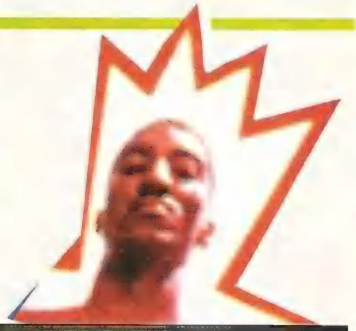
DICA: o jogo é mais fácil desligar a opção em que o vento está presente

Não se afobe perto do final, observe as deformações do terreno

SEGA CD

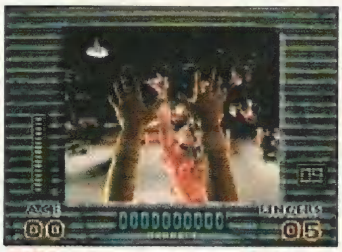
SLAM CITY

Se você é fera no basquete de rua, vença todo mundo e jogue com Pippen

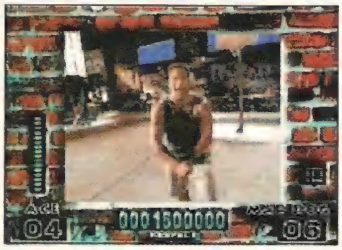


Usando a perspectiva de primeira pessoa similar à de **Prize Fighter**, **Slam City** leva você a disputar contra quatro jogadores de rua com atitudes e habilidades únicas. Se você é fã de jogos street, vai se surpreender com este mundinho pesado do basquete de rua norte-americano. Vença todos os jogadores, conquiste os Respect Points (bloqueando arremessos ou roubando bolas), e você encontrará Scottie Pippen. Para ter uma idéia da encrenca que você está comprando, basta saber que, com o fim da carreira de Michael Jordan, Pippen se tornou a principal estrela do Chicago Bulls, um dos times mais populares da NBA. Mas essa é outra história. A trilha sonora pode ser encarada como repetitiva, quer dizer, se você aguentar jogar algumas partidas seguidas. Alguns movimentos e videoclips seguem a mesma linha, quem viu um, viu todos.

DICA: contra Fingers, drible à esquerda, esquive-se para o mesmo lado, aperte B, e vá para direita para um gancho



DICA: arremesse logo de cara e ganhe pontos fáceis



DICA: bloqueie os lances de Mad Dog para descontrolá-lo

SLAM CITY Digital Pictures					3.5
3 CDs 1 Jogador	Continue Basquete				
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

NBA JAM

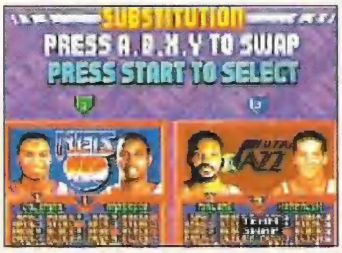
Novas versões para Mega e SNes conseguem ficar ainda melhores

Tiro meu chapéu para o time da Acclaim, que conseguiu o milagre de melhorar o **NBA Jam** - um dos melhores jogos de esporte de todos os tempos. Acompanhando o sucesso do original, resolveu lançar esta continuação para dois sistemas ao mesmo tempo: Mega Drive e SNes. O tio Lord jogou as duas versões e pode garantir que são quase idênticas, com ligeira vantagem para o controle da Nintendo. São 28 times e com novidades radicais. A começar pela exclusão do maldito Goal Tending, o terror da defesa. No primeiro **NBA**, qualquer tentativa de bloquear uma bola em direção à cesta acabava em pontos para o atacante. Agora não é assim tão fácil. Tem de jambrar, man! Outra matadora: power-ups que você pode encontrar nas quadras, como o do turbo ilimitado. Mais uma: você pode substituir os jogadores no final de cada tempo, com a vantagem de eles começarem com o level zerado. Dez! Do arcade direto para casa. Cada time é formado por dois jogadores, e pasmem, há um time para novatos formado pelos estreantes Jason Kidd, Grant Hill e Glen Robison, a vanguarda da NBA. Mas não espere que o NBA caseiro traga sons e gráficos como os do arcade. Nos gráficos, os sprites dos bonecos estão bem estourados. No som, a decepção é maior: desde a trilha até o locutor. Os efeitos tentam, sem sucesso, compensar as músicas malfeitas. A jogabilidade é gigante, embora o controle para Mega vacile mais que saci subindo ladeira.

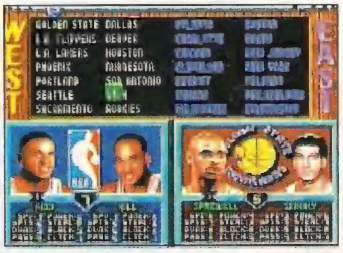
Os brancos provam que também sabem dar suas enterradinhas, como mostra Dennis Rodman

***DICA:** dê um tranco no oponente um pouco antes de ele arremessar. O erro é fatal*

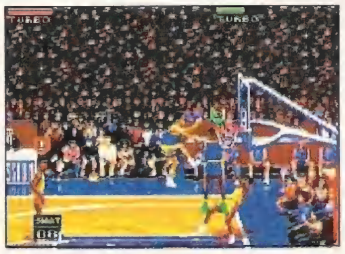
***DICA:** espere a bola chegar bem perto do aro e só então pule para bloquear o arremesso do adversário*



***DICA:** quer trocar de time? segure ao mesmo tempo B e para cima por alguns segundos*



Para jogar com os estreantes Grant Hill e Jason Kidd juntos só no Tournament Edition



***DICA:** na enterrada do adversário, é preciso achar o timing certo para bloqueá-lo*

NBA JAM T.E. — **ACCLAIM** — **3.8**

16 Mega	28 Times	Password
4 Jogador	Basquete	Bateria

	1	2	3	4	5
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					

As notas da ficha valem para os consoles Mega Drive e SNes

SUPER GP DICAS

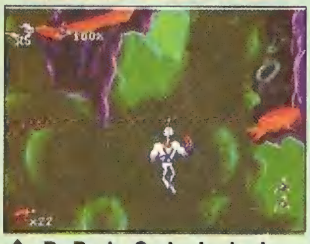
A geração 32 bits não deixa por menos e invade também a praia das dicas. O PlayStation estréia na seção, com Ridge Racer. Os outros destaques são o matador Doom, na versão para o 32X, e Shock Wave e VR Stalker, no 3DO.

MEGA

EARTHWORM JIM

Para usar estes códigos, pause durante a partida e entre com a combinação correspondente. Botões intercalados com o sinal de adição devem ser pressionados simultaneamente.

GANHE UMA VIDA



↑, B, B, A, C, A, A, A, A.

MUNIÇÃO A MIL

A, B, B, B, C, A, C, C.

9 PLASMAS

↓+ C, A, B, C, A, B, A, C.

NEO GEO

THE KING OF FIGHTERS 94

CÓDIGO ARCADE

Para ativar os elementos sangue e balanço, conecte ambos os controles e espere pelo high score. Neste momento, pressione simultaneamente o A e D no controle 1; B e C no controle 2. Enquanto os estiver pressionando, pressione Start no controle 1. Tá lá!

SEGA CD

HEART OF THE ALIEN

PASSWORD

Fase 01: XRCL
Fase 02: KGDD
Fase 03: DGBJ
Fase 04: KTLB
Fase 05: RLRB
Fase 06: RJLG
Fase 07: LKHC
Fase 08: HJJG
Fase 09: HJJG
Fase 10: CXLD
Fase 11: TBBL
Fase 12: WLCJ
Fase 13: CDJR

MEGA

URBAN STRIKE

PASSWORD

Baja Oil Rigs:
C9NH6TXLMTK
México:
9GR4K9LGJ4Z
New York:
L6V9NHBWVXH
Las Vegas:
GPTSCBR6SY3
Underground:
W7FLMKZ96JF

MEGA

ZERO TOLERANCE

ÚLTIMO PASSWORD

!ZoPHYYJ!

MEGA

NBA LIVE 95

MUDE AS ESTASTíSTICAS

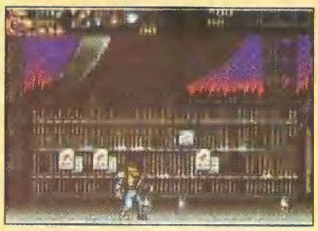
Quando você estiver com a a posse da bola durante o jogo, mantenha pressionado o botão A e aperte Start. Todos serão congelados, exceto você. Quando arremessar, a percentagem aparecerá no canto superior esquerdo da tela. Para voltar ao jogo, aperte A e Start novamente.

MEGA

CONTRA: HARD CORPS

TODAS AS ARMAS

Pause o jogo e entre com ↑↑↓↓ (não, este não é o código da Konami!) A, ↑↑↓↓, B, ↑↑↓↓, C.

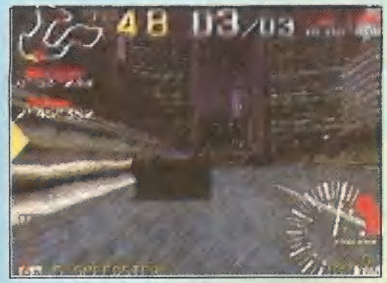


PLAYSTATION

RIDGE RACER

CIRCUITO-EXTRA

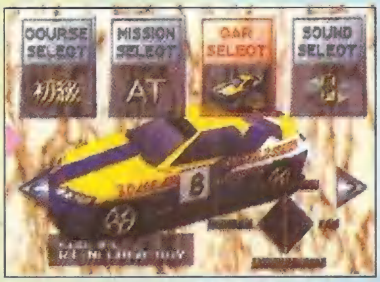
Obtenha a primeira colocação em todos os circuitos. Depois de pilotar em todos eles, vá para o Course Select. Você vai notar que existem circuitos-extras onde se corre em direção inversa em relação aos outros.



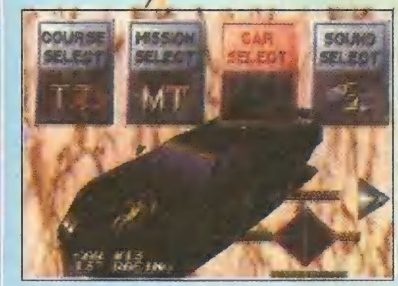
VERSUS BLACK CAR

Como na dica acima, antes de qualquer coisa termine em primeiro lugar em todas as pistas. No Course Select escolha T.T. (Time Trial) e observe que há um carro preto. Esta é a supermáquina, a mais possante do jogo. Vencê-la é uma missão bastante difícil.

12 CARROS



Jogue uma partida de Galaxian enquanto o jogo estiver carregando. Acerte todas as naves antes de terminar o carregamento e escolha entre 12 carros em vez de 4.



BLACK CAR

Comece usando a segunda dica. Vença o Black Car e chegue em primeiro lugar. Jamais deixe o carro negro ultrapassá-lo! Se você conseguir a façanha, o Black Car vai estar inteirinho a sua disposição.

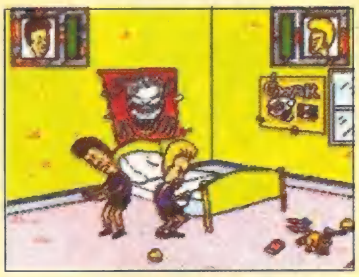
TITLE TEST

Mantenha pressionados os botões L1 e R1 (os "top buttons" superiores) e, sem soltá-los, pressione o direcional ou os botões para obter vários efeitos com a tela-título.

MEGA

BEAVIS & BUTT - HEAD

CÓDIGOS PARA ÚLTIMA ÁREA



+Pkhw bFit1 fu-KA

VIDEO
VIDEO X-LOCADORA
SEGA CD
3 DO – 32 X
JAGUAR
SUPER NES
MEGA DRIVE
Rua Tuiuti, 1.085 - Tatuapé
Tel.: 295-6858
Av. Gabriela Mistral, 107
Penha - Tel.: 296-7370

MSM
GAME LOCADORA
SENSACIONAL PROMOÇÃO!!
Alugue na MSM e concorra a uma super mountain bike
MAIS DE 1000 TÍTULOS ORIGINAIS
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
TUDO ISSO E MUITO MAIS
CONFIRA!
Rua Cristiano Viana, 1182
Fone: 864-5083

SUPER GP DICAS

NEO GEO
NEO CD

SAMURAI SHODOWN II

FAÇA APARECER / CONTROLE KUROKO

Esse parece ser o mês das dicas para controlar os personagens secretos. Agora é a vez de comandar Kuroko, o misterioso juiz de **Samurai Shodown II**. Mas o que esse cara tem de golpe não é brincadeira. A maioria deles são golpes conhecidos de clássicos da SNK como **Fatal Fury** e **Art of Fighting**. Primeiramente, vamos ver como fazer para ele aparecer no modo versus CPU. Há duas possibilidades:

a. Kuroko aparece aleatoriamente a partir da fase 3.

b. Nas fases 8, 10 ou 12, vença o primeiro round e no segundo mate o oponente com um golpe fatal nos últimos 20s da luta.

O quê? Você quer a dica para controlar Kuroko? Esses leitores são exigentes demais... Lá vai:

a. Entre no modo 1P VS 2P.

b. Quando for escolher o lutador, digite ↑↓←↑↓→ e A.

Obs.: este truque só funciona no Neo Geo doméstico ou Neo Geo CD, não sendo válido para máquinas profissionais (arcade).

Haoh Shoukou Ken: →←↙↓↘→ + A

Kooh Ken: ↓↘→ + A. Golpe de Ryo Sakazaki

Blitz Ball: ↓↙← + A. Lembra da magia de Wolfgang Krauser?

Sembei Shuriken: (c) ↙→ + A. By Jubei Yamada

Bakurai Hou: (c) ↙↓→ + BC. Magia de Sheng de F. Fury

Mega Smash: ↓↘→ + B. Por John Clawley

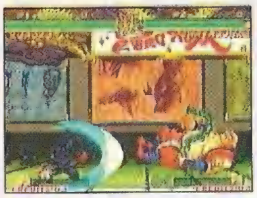
Bean Ball: ↓↙←↙→ + BC. Essa magia é original

Zantatsu Ha: ↓↘→↘↓↙← + A. De Eiji Kisaragi

Boneco: ↙↓↘→↓↘ + D. Kuroko também vira boneco

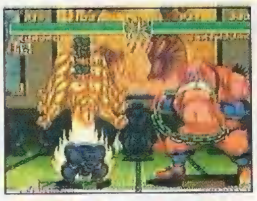
Fatal 1 (Kuroko Rambu): →↘↓↙←→ + AB. Fatal 2 (Kuroko Dai Rambu): →←↙↓↘→ + CD

Bakubu Wan: tomar um golpe com ABC pressionados. Bakubu Kyaku: tomar um golpe com BCD pressionados.



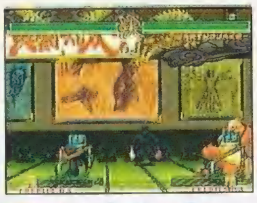
Shirahata Jin: → + ABC. Devolve magias

Akahata Jin: → + BCD. Devolve magias e ataca



Gekihou: C bem rápido. Anti-aéreo

Rakukigeki: →↘↓↙← + A. Traz o adversário



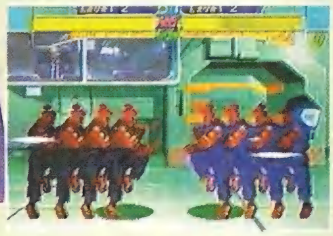
Gihatou: ↓ quando medirem forças

ARCADE

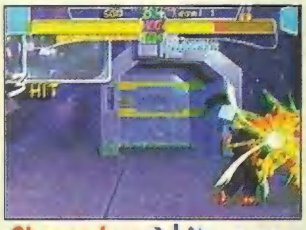
X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM

FAÇA APARECER / CONTROLE GOUKI

SGP na frente de novo! Gouki (Akuma), o todo poderoso lutador secreto de **Super Street Fighter II X**, faz uma aparição mais que especial neste **X-Men**. Para Gouki aparecer no modo vs CPU, durante o sexto adversário satisfaça as condições:
i. Não estar no modo automático;
ii. Não ter usado continues;
iii. Fazer first attack em todos os rounds;
iv. Acertar o Hyper X em metade dos rounds;
v. Ganhar todos os rounds;
vi. Ultrapassar o número de combos definidos para cada lutador:
Wolverine - 8, Psylocke - 10, Colossus - 3, Cyclops - 17, Storm - 25, Ice Man - 50, Spiral - 21, Silver Samurai - 28, Omega Red - 10, Sentinel - 10.
Mas a melhor dica vem agora. Para controlar Gouki:
1. Durante a seleção de personagem, deixe 1 segundo sobre Spiral (no caso do controle 1) ou sobre Storm (se estiver no controle 2);
2. Colocar o cursor nos seguintes lutadores: (controle 1) Silver Samurai, Psylocke, Colossus, Ice Man, Colossus, Cyclops, Wolverine e Omega Red. (controle 2) Cyclops, Colossus, Ice Man, Sentinel, Omega Red, Wolverine, Psylocke, Silver Samurai;
3. Deixar 1 segundo sobre Silver Samurai (controle 1) ou sobre Spiral (controle 2);
4. Aperte simultaneamente soco forte + chute fraco + chute forte.
Gouki do **X-Men** conta com quase todos os golpes da época do **Street Fighter**, além de ter novos golpes exclusivos desse **X-Men**. Podem ficar tranquilos: Gouki também tem Hyper X (aliás, dois!!). Agora é só partir para a briga!



Hadouken: ↓↘→ + soco. Tem também o aéreo

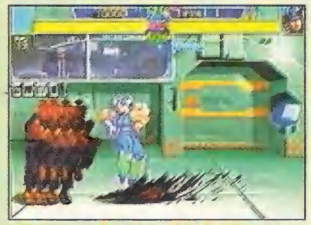


Shouryuken: →↓↘ + soco. Múltiplos acertos

Shingan Gouken (X-Ability): ↓↙← + soco. Defenda e...

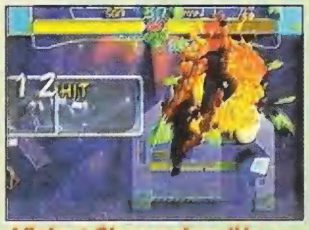
Tatsumaki Zankukyaku: ↓↙← + chute. Válido no ar

Ryuseikyaku: ↓↘→ + chute no ar. Mergulho animal!



Ashura Senku (X-Ability): →↓↘/←↓↙ + SSS/CCC

Shinku Hadouken (Hyper X): ↓↘→↓↘→ + soco



Violent Shouryuken (Hyper X): ↓↘→↓↘ + soco

PROGAMES

Sempre as últimas novidades!!

NOSSAS LOJAS:

CIDADE DE SÃO PAULO
LAPA -(011)831-0444
SANTANA - (011) 950-6329
V. MARIANA - (011) 549-7383
PINHEIROS - (011) 280-3220
IPIRANGA - (011) 273-6784
VILA OLIMPIA - (011) 822-0515
VILA CARRÃO - (011) 295-1190
MOEMA - (011) 536-0529
VILA FORMOSA - (011) 918-9117
TREMEMBÉ - (011) 953-6743

GRANDE SÃO PAULO
GUARULHOS - (011) 209-0971
S. B. DO CAMPO - (011) 452-2612
OSASCO - (011) 705-2701
DIADEMA - (011) 746-1986

INTERIOR SP
RIBEIRÃO PRETO - (016) 625-8094
S. JOSÉ DOS CAMPOS - (0123) 41-7250
OURINHOS - (0143) 22-2424
INDAIATUBA - (0192) 75-3025

OUTROS ESTADOS

BAHIA
SALVADOR - (071) 248-8609
SENHOR DO BONFIM - (075) 841-1776

BRASÍLIA
ASA NORTE - (061) 274-3311
CRUZEIRO NOVO - (061) 234-8822

MINAS GERAIS
BETIM - (031) 531-3036
POUSO ALEGRE - (035) 422-4603

PARAÍBA
JOÃO PESSOA - (083) 226-2369

PERNAMBUCO
RECIFE - (081) 465-4029

RIO DE JANEIRO
MEIER - (021) 596-2111

Rua Juventus, 831
São Paulo -SP
Tel: (011) 591 0039

SUPER GP DICAS

SNES

VORTEX

PASSWORDS

O código não é dos mais originais, mas o resultado é bastante satisfatório. Se quiser assistir às cenas finais de Super Mônaco GP II, selecione o "World Champion" e entre no password com a senha "Cham-pion".

O MELHOR PREÇO...

... E AS ÚLTIMAS NOVIDADES EM:

3DO * SEGA CD
JAGUAR * SNES
32X * NEO GEO

LOCAÇÃO E VENDA

LIGUE JÁ
011-7444799

Splash Video

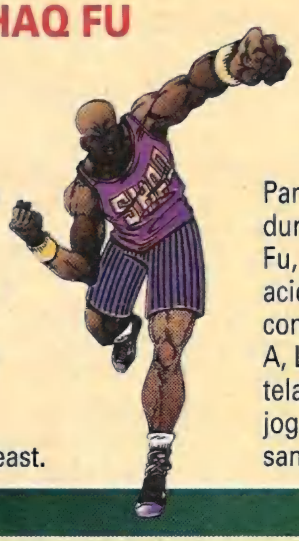
AV. GOI ÁS, 401 - CENTRO
A MAIOR DE S.CAETANO DO SUL

MEGA

SHAQ FU

BATALHAS EXTRAS

Enquanto você ainda estiver no Story Mode, vá para o canto direito da tela de Gargoyle's Peak. Haverá uma escadaria que desce por todo o penhasco. O negócio é fazer com que Shaq Fu desça até encontrar a porta preta. Então, pressione a tecla Start. O resultado é que você terá uma versão azul de Beast.



SNES

DICA DO AÇOGUEIRO

Para ver rolar sangue durante as lutas de Shaq Fu, entre no Options e acione rapidamente no controle 1 o código Y, X, B, A, L, R. Se fizer direito, a tela fica vermelha. Aí, é só jogar pra ver correr sangue!

MEGA

BOOGERMAN

PASSWORDS

Para ir parar as fases seguintes, entre na tela de password, pressione a sequência dos quatro personagens e Start (recorra ao manual e identifique os personagens):

Fase 2: Puss Creature, Scab Creature, Fart Ghost

Boogerman Revolta Boss: Troll, Miner Goblin, Nose Goblin, Fart Ghost
Fase 3: Nose Goblin, Scab Creature, Fart Ghost, Troll
Deorder Ant Boss: Fart Ghost, Scab Creature, Troll, Miner Goblin
Fase 4: Nose Goblin, Puss Creature, Ogre, Scab Creature
Fase 5: Scab Creature, Fart Ghost, Abdominal Sewer Man, Boogerman
Flyboy Boss: Boogerman, Puss Creature, Miner Goblin, Scab Creature
Fase 6: Puss Creature, Boogerman, Fart Ghost, Puss Creature
Boogermeister Boss: Puss Creature, Abdominal Sewer Man, Boogerman, Miner Goblin.

MEGA

AERO THE ACROBAT 2

SELEÇÃO DE FASES

Vá para a tela de opções e, no sound test, programe os sons nesta ordem: 8, 4, 19, 71 (pressione o botão A para tocar cada som). Se você fizer isso certo, a tela emitirá um brilho. Saia da tela de opções e comece uma nova partida. Pressione Start para pausar e, simultaneamente, pressione e segure para baixo, A e C. Uma tela de seleção de fases irá aparecer.

MEGA

ECCO 2

MODO DEBUG

Ecco fica bem mais fácil com esta dica. Em qualquer momento do jogo, gire a tela em torno de Ecco e, quando ele estiver de frente para você, pause e entre com esta sequência: A, B, C, B, C, A,C, A, B. Você poderá selecionar qualquer fase do jogoe ganhar vidas ilimitadas.

MEGA

MICKEY MANIA

SELEÇÃO DE FASES

Na tela de opções, escolha o Sound Test. Ajuste Music para continuar, FX para aparecer e Speeche para pensar. Mova o cursor para Exit e deixe o direcional à esquerda até a confirmação do truque. Comece uma partida e a seleção de fases aparece.

SNES

NOSFERATU

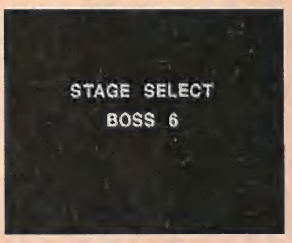
9 CRISTAIS

Durante o jogo, dê uma pausa e digite ↑ X → A ↓ B ← e Y para ficar com 9 cristais ao despausar o jogo.

ENERGIA

Pause o jogo durante o movimento do chute circular (para trás + Y). Digite ↑ X → A ↓ B ← Y e despause.

SELEÇÃO DE FASE



Na tela de Option, coloque o cursor em EXIT. Digite L L R R L L L para escolher a fase deste jogo.

MEGA

FATAL FURY 2

DIP SWITCH

No logo da Takara digite ↓↙←↙→+ Y. Terry fala "Geyzer". Entre em Test e veja a opção DIP SW. Veja para que serve:

1° algarismo: coloque 1 e obtenha vários efeitos. Durante o jogo pause e despause mantendo pressionados os botões: A para não perder energia; B ou C para aumentar a defesa; X para ficar quase sem energia; Y para ficar com pouca energia; e Z para restaurar a energia.

2°: 1 para impossibilitar o cancelamento da provocação.

3°: 1 para usar os fatais sem depender da energia.

4°: 1 para acionar os fatais usando Mode + botão.

5° : 0 para desligar a troca de plano.

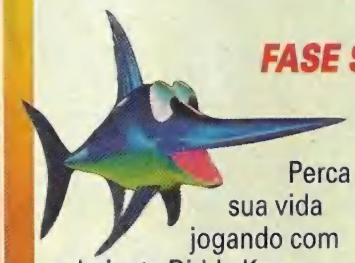
6° e 7°: 0 para desligar a invencibilidade que se forma após receber um golpe no ar.

8° : 1 para Kim matar o oponente com Hishokyaku.

SNES

DONKEY KONG COUNTRY

FASE SECRETA



Perca sua vida jogando com o baixote Diddy Kong. Quando estiver na tela de Game Over, pressione Start.

Quando Cranky Kong aparecer, pressione ↓ Y ↓ ↓ Y. Uma sala vai aparecer com três Rambi, Winky, En Guarde e Expresso dourados. Entre nas fases de bônus de cada animal e colete quantas vidas puder. Para sair da fase secreta pause e pressione Select. Você aparecerá onde morreu com as vidas que coletou.

SNES

SUPER PARODIUUS

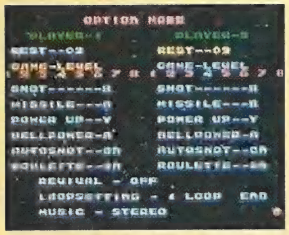
9 VIDAS

Pause o jogo e digite ↑↓↑↓←→←→ Y Y Y e A. Despause e ganhe 9 vidas. Obs: só funciona uma vez por partida.

9 CONTINUES

Pause o jogo e digite ↑↑↑↓↓↓←→←→←→B A B A X Y X Y e ganhe 9 continues.

NÍVEL 8



Entre no options e digite ↑↓↑↓←→←→ B e A. O nível 8 vai aparecer. Obs: não use este comando durante o jogo. Senão...

SNES

X - MEN

PASSWORD FINAL

A password ao lado dá 5 vidas para cada X-Men na fase final:

(em cima)
MAGNETO
PSYLOCKE
BEAST
CYCLOPS
(em baixo)
APOCALIPSE
CYCLOPS
WOLVERINE
XAVIER

SATURN

VIRTUA FIGHTER

MODO DIPLOMA

Na tela de apresentação (quando estiver escrito Push Start Button), deixe pressionados ↘ C Y L R e, sem soltá-los, aperte Start.

SNES

Nosferatu

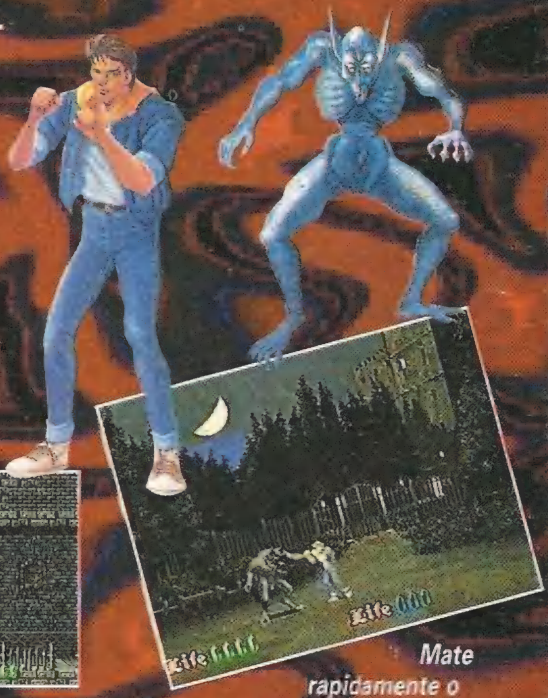
DETONADO

Por Marjorie Bros

Acabou uma das mais longas novelas do videogame. *Nosferatu* foi anunciado faz pelo menos 2 anos. A SGP resolveu conferir o motivo de tanta demora, verificando tumba por tumba. O resultado foi bom. O jogo lembra o clássico Prince of Persia, mas aqui o personagem tem mais movimentos e golpes.

FASE 1

Para sair da prisão no início do jogo, empurre as caixas para a esquerda



Esse zumbi pode ir para o chão alguns segundos, mas não pode ser morto

Botão de ataque mais frente, baixo ou trás ao mesmo tempo aciona os especiais

Para desligar, aperte o botão de ataque e para baixo no direcional quando correr

Mate rapidamente o lobisomem, pois ele vai ficando mais forte quando aparece a lua cheia

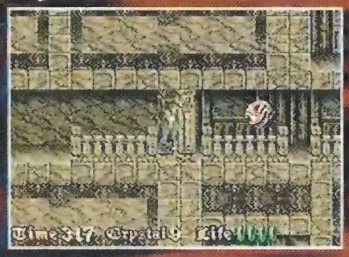
O cristal vermelho dá força. Nove é o limite máximo

O cristal azul aumenta ao máximo seu nível de energia

Com o cristal verde, você recupera a energia perdida

Ampulheta adiciona 50s ao seu tempo para acabar a fase

FASE 2

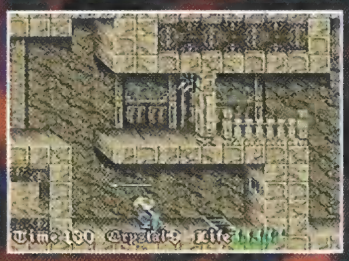


Não fique dentro de perímetro de ação do olho maligno. Espere-o no lugar em que ele dá a volta

Quando o caminho estiver bloqueado, veja se pode empurrar alguma parede

Tenha muito cuidado com esses espinhos que saem da parede. Eles são uma constante no jogo

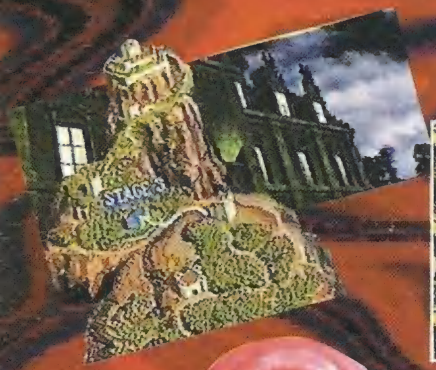
Aqui neste ponto, passe correndo para evitar que as mãos o agarrem e a consequente perda de energia

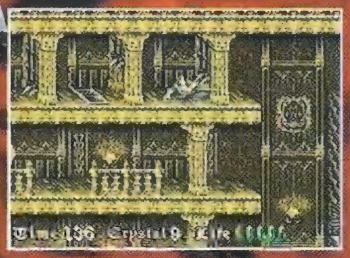


Há várias armadilhas no jogo que são acionadas quando você pisa em lugares como esse lança-flechas

Os chefes dessa fase são esses dois primatas. Mate um de cada vez para prosseguir

FASE 3

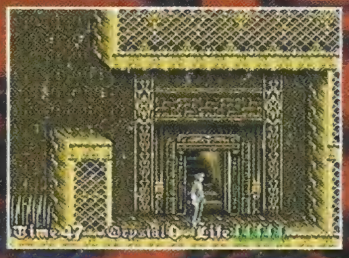




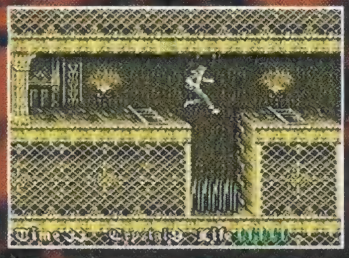
Espere atrás da armadilha no chão que levanta a última porta. Quando a penúltima levantar, corra e deslize

Empurre a parede embaixo para ganhar espaço suficiente para correr e deslizar por cima e seguir caminho

Para abrir a porta, empurre a parede da esquerda, mas faço o mesmo antes com a da direita para ela não atrapalhar depois



Em algumas fases, há duas saídas que levam a lugares diferentes. Escolha sempre o caminho mais fácil



Pule sobre a armadilha no chão para não acionar os espinhos que saem do teto. Na segunda armadilha, pule e corra rápido

Esse zumbi se joga em cima de você para comê-lo. Então, aproxime-se dele com cuidado

SNES

Nosferatu DETONADO

FASE 4

Neste ponto, empurre a parede até o fim para conseguir levantar a grade e pule até o baú

Uma novidade nesta fase são as armadilhas para urso que aparecem várias vezes no chão

Passe correndo por baixo dos espinhos

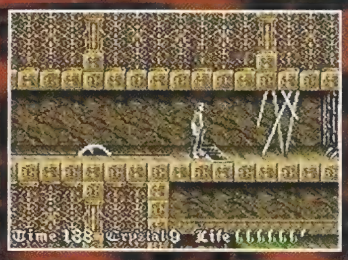
Se você quiser matar esse tipo de zumbi, é melhor se posicionar por trás dele para se dar bem

Neste ponto, você deve se abaixar para ficar bem protegido dos ataques dos inimigos

Para se aproximar desse chefe, espere, ele afundar e desvie das gotas que ele joga. Aí, fique perto e prepare o soco

FASE 5

Aqui, não pise na armadilha. Ela aciona uma serra que sai do próprio chão e te mata de uma vez só



Você tem de ficar nesse lugar da fase 5A e, logo depois que o espinho levantar, correr e deslizar por baixo da grade

Em lugares assim, você precisa começar a correr logo depois que a tocha apagar, para poder deslizar

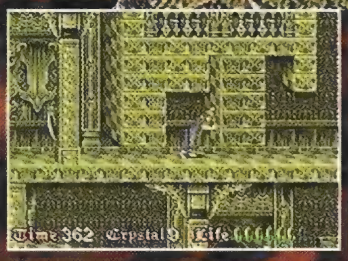
Uma boa tática é sempre desconfiar de mesas e cadeiras. Quem diria, elas costumam ser muito agressivas

Esse chefe pode atacar soltando um projétil em você, dando um soco quando você estiver perto...

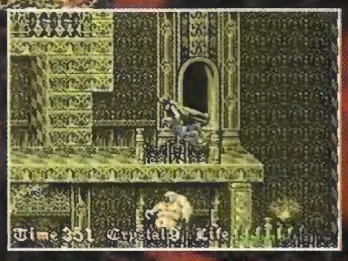
...ou caindo em cima de você depois de ter levado uma sequência de golpes

FASE 6

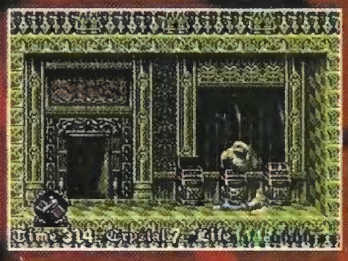
Tenha cuidado com os quadros na parede que você encontrar durante a fase 6, eles não são bons de se apreciar



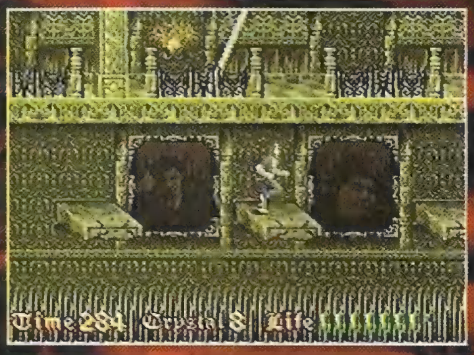
Quando chegar a este ponto, empurre a parede para obter espaço para correr. Não tenha medo de gastar sola



Aqui, rola de tudo. Além dos quadros, até as estátuas estão esperando por você para atacá-lo



Às vezes, como nos dois baús da direita nessa tela, em vez de tesouro pode haver fantasmas escondidos



Há lugares nessa fase onde é necessário correr e pular várias vezes seguidas sem parar. Para isso, depois do 1° pulo, aperte o direcional e botão de pulo várias vezes

Aqui, empurre a parede para frente para ter espaço para correr e deslizar. Aí, empurre para trás para acionar a armadilha no chão e correr e deslizar de novo

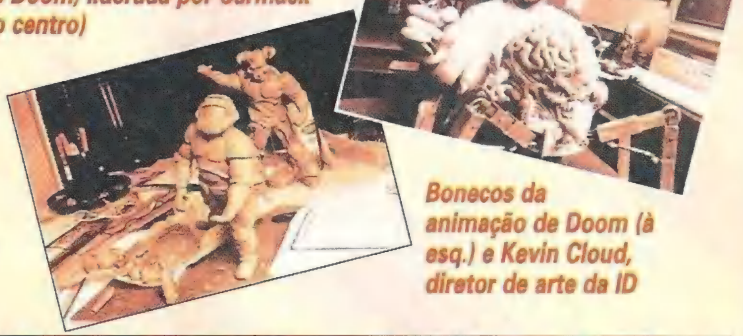
Finalmente, o Senhor das Trevas, Nosferatu. Não tente dar uma carga nele. Quando ele te derruba, usa forças malignas para levanta-lo do chão e joga-lo de volta. Se você chegar muito perto, ele vai pegá-lo pelo pescoço. Fique a média distância quando ele vier para o chão dar socos. Às vezes ele se transforma em morcego gigante. Ganhou? Então é só voltar correndo para os braços de sua amada!

DOOM

DETONADO!

Depois de uma carreira arrasadora no PC, Doom chega para o 32X ainda mais detonante. Recheado de armas, itens e passagens secretas, o campeão dos jogos de perspectiva em primeira pessoa mudou de universo. Agora, em vez de sair matando nazistas por aí, sua missão é mais difícil. Você tem de libertar os humanos que estão como reféns de criaturas demoníacas em Marte. Seu caminho está cheio de passagens secretas e outras surpresas que você terá de resolver a bala. Melhor, duas armas especiais foram criadas para Doom, Plasma Rifle e BFG 9.000. Não economize tiros e atenção soque a pera!

A equipe responsável pela criação de Doom, liderada por Carmack e Romero (ao centro)



Bonecos da animação de Doom (à esq.) e Kevin Cloud, diretor de arte da ID

ITENS

RADIATION SUIT- *roupa contra o ácido verde que você encontra no chão*
BERSERK PACK- *anabolizante, deixa o personagem mais forte*
BACKPACKS- *mochila de armamentos, aumenta a munição*
COMPUTER MAPS- *abre todo o mapa da fase*
SOUL SPHERES- *aumenta 100% o seu health*
HEALTH POTIONS- *pote que dá 2% de energia a mais*
SECURITY ARMOR- *armadura que dá 100% de armor*
COMBAT ARMOR- *armadura que dá 200% de armor*
SPIRITUAL ARMOR- *item que dá 2% de armor*
STIMPACKS- *dá 20% de health*
MEDIKITS- *dá 50% de health*
INVULNERABILITY ARTIFACT- *deixa você invulnerável por um curto período de tempo*
KEYCARDS- *dependendo da cor da chave, você abre portas com batentes que tenham a mesma cor dela*

AS ARMAS

CHAINSAW
Conhecida como serra-elétrica, é uma das armas mais violentas do jogo. Não requer munição e não tem disparos.

SHOTGUN
A famosa calibre 12 tem a vantagem de ter munição fácil de encontrar e é a mais gostosa de "brincar". Só não use para cyberdemons.

CHAINGUN
Esta metralhadora rotativa vem desde a caçada de nazistas de Wolfenstein. Útil para imobilizar o inimigo.

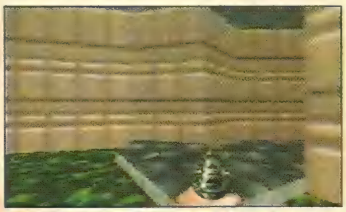
ROCKET LAUNCHER
Cuidado: esta é a única arma que fere o próprio jogador, ou seja, você. Outro problema é que sua munição é muito difícil de encontrar.

PLASMA RIFLE
Essa é a primeira das duas armas que requerem plasma. Dispara tanto quanto a chaingun, só que é mais potente.

BFG 9.000
A mais forte de todas. Um disparo dela gasta 40 de plasma. É a arma ideal para limpar a tela quando houver muitos inimigos por perto.

FASE 1

Seguindo o caminho obrigatório da fase, você vai encontrar esta parede mais clara, onde está a primeira passagem secreta



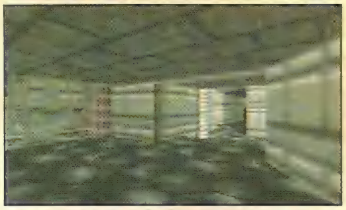
Depois da primeira passagem, você encontra uma porta e, depois dela, uma luz piscando. Passando pela luz você abre a segunda passagem

Saindo da luz, você vai achar outra passagem secreta

FASE 2

Essa parede marrom tem uma alavanca qeu permite abrir a passagem a seguir

Nesta passagem secreta, você encontra uma soul sphere e uma chaingun

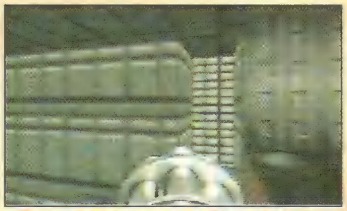


Atrás desta pilastra há uma alavanca que abre a passagem abaixo

Para abrir esta parede, o jeito é meter bala

Nas escadarias, há mais uma passagem

Mais uma no filete de ferro



Outra! Vá para o elevador de carga. Mas tome cuidado, há inimigos também

Passe onde a parede estiver com riscos diferentes

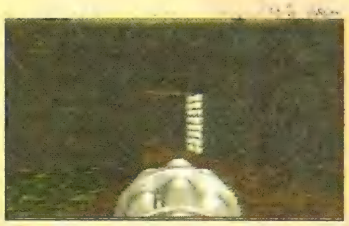
FASE 3

Vá por aqui e abra a alavanca para ir para passagem seguinte

Entrando rápido na passagem anterior, você acha outras duas

Indo à direita, você encontra uma Rocket Launcher. Pelo caminho do ácido, você acha a alavanca. A saída é na parede de cor diferente

Depois desta ponte, tem uma saída que o levará à fase 17. Atrás desta saída, há um elevador escondido



À direita desta porta há uma parede com tom de cor diferente. Quem procura acha!

FASE 17

Aqui, você vai encontrar mais duas passagens. Primeiro, siga a luz que ilumina o chão à esquerda. A outra está na quina da parede à direita. Force a parede e um elevador faz o resto por você. Pegue todos os itens e, em frente, force de novo a parede que você vai encontrar a saída

Nesta parede tem mais uma. Mexa-se

FASE 4

Na parede antes da porta à esquerda, há mais itens

Aqui, quando chegar ao corredor com ácido, você pode ir para quaquer um dos lados. À esq., há uma soul sphere

32X

DOOM DETONADO

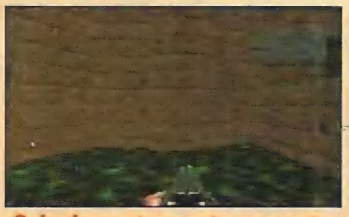
Na sala do meio, há uma alavanca que abre passagem

A alavanca abre a ponte final

FASE 5

Pise na varanda e a ponte abaixo se abrirá

Atrás do barril, há uma passagem secreta com itens



Caia da ponte e entre na parte avançada da parede

Na plataforma, há 2 passagens, veja a cor da parede

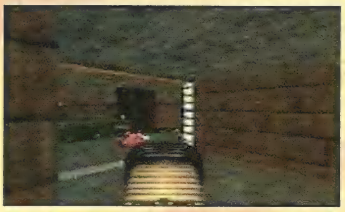
Na parede à dir., há roupa especial. À esq., há chainsaw e à frente um soul sphere

Suba nas plataformas para acionar as alavancas das portas

A porta foi aberta pela alavanca da pilastra da esquerda...

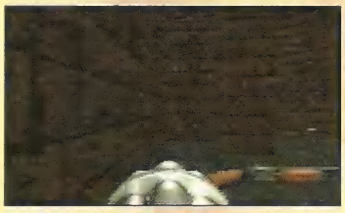
...e esta pela da direita

Atrás destes inimigos, há uma passagem secreta. Force as paredes até abrir



Para abrir esta porta, acione as 2 alavancas anteriores

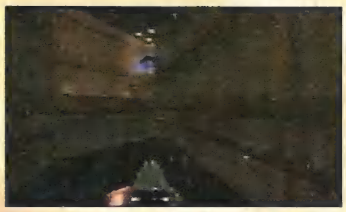
Esta porta é de uma passagem do começo, que só abre com a chave azul



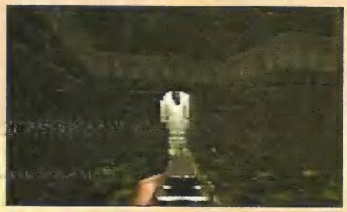
Nestas paredes, abre-se uma plataforma inútil

FASE 6

Vá para onde não tem luz para esta passagem se abrir



Caindo no ácido, à frente há uma soul sphere e depois você encontra a saída



À direita, você pega a roupa especial contra ácido

À esquerda, você encontra uma passagem que leva ao começo da fase

A alavanca à esquerda abre caminho para você entrar pela passagem seguinte

Neste ponto, você ouve o som de duas portas se abrindo. Aí estão elas

No final da segunda porta, entre e pegue uma soul sphere

No final da passagem anterior, force uma parede e você vai achar este corredor onde há outra soul sphere

Aqui, a luz abre duas portas e alavanca atrás uma terceira por onde você sai

FASE 7

À direita, no local onde bate a luz há um elevador. Suba nele para pegar vários itens

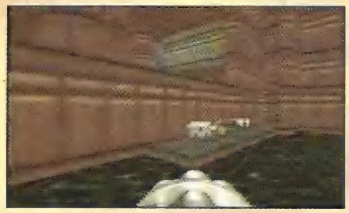
Suba na plataforma e acione esta alavanca. Agora não acontece nada, mas você terá ganhos mais para frente

A luz da sala à direita abre esta porta, onde há vários inimigos

Depois de subir na plataforma, pule no ácido

Pegue a soul sphere e saia na parede mais clara

Antes de sair, abre a alavanca para baixar a chainsaw



Pulando para o outro lado da plataforma, você ganha mais uns itens para a coleção

Na porta de batente vermelho, você pega a chave azul e abre a passagem

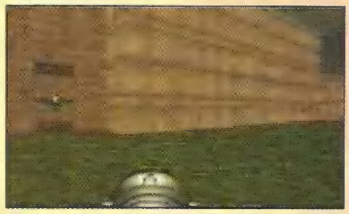
Na parede marrom, dentro da outra, está a próxima

Para ir em frente aqui, é necessário ter muita habilidade

FASE 8

Esta passagem pode ser vista na tela com o mapa, logo no começo da fase

Para matar os gêmeos desta fase, corra de costas esquivando-se e atirando sem parar



Evite as passagens secretas dos dois lados, são inúteis

FASE 9

Com esta alavanca, você abre outras duas

Esta alavanca abre as portas ao fundo

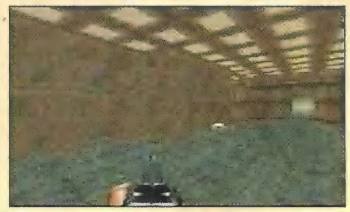
Aqui está a terceira alavanca, que dá o direito de você ir para uma sala secreta onde encontrará um Plasma Rifle, outros itens e inimigos

Abra primeiro a carinha da esquerda, onde você vai achar um corredor extenso e cheio de itens. A cara da direita abaixa a parede ao lado

32X

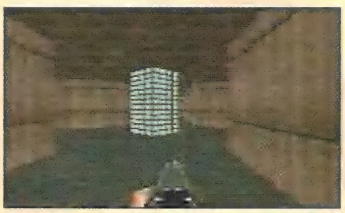
DOOM DETONADO

FASE 10

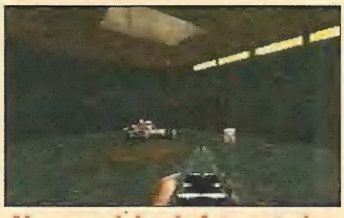


Abaixe a alavanca e a munição shot gun também abaixará

Abra as alavancas atrás das pilastras que estão subindo e 3 portas vão se abrir na sala



Há três caminhos: à esquerda, vá até a luz e pegue a soul sphere



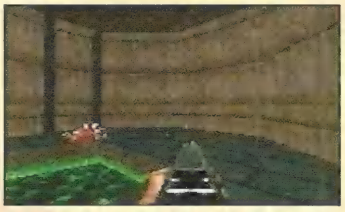
Abra a carinha da foto anterior para pegar, caso ainda não tenha, um Plasma Rifle

A alavanca dentro da porta vermelha abre a saída

FASE 11

Essas paredes rosas tem mais uma passagem secreta

Experimente forçar esta parede escura com a carinha em cima

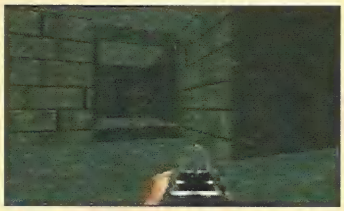


A parede com filetes de ferro economiza tempo

Antes da saída do chão de ácido, vá para a direita

FASE 12

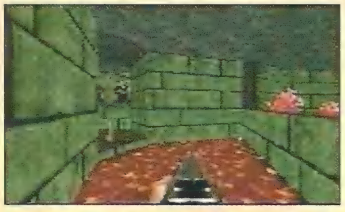
Esta luz ilumina a primeira passagem secreta da fase



Meta o dedo no gatilho para abrir esta porta

A saída desta passagem é na carinha. Vá em frente

De novo! A saída é outra vez pela carinha

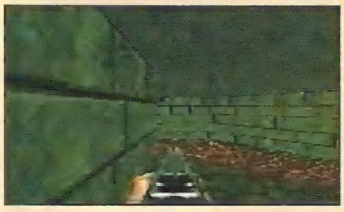


Na parta das cinco portas, caia na lava e ache uma novidade: outra passagem secreta

À esquerda, quase imperceptível, outra passagem

Abre o crânio para acionar o elevador

Ao matar este bichão, abre-se a passagem próxima ao fim

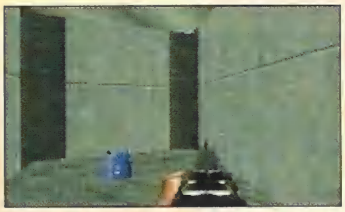


No crânio à esquerda, você abre a ponte do final

FASE 13

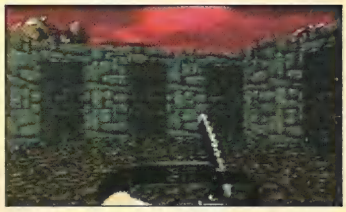
Caminhe um pouco para frente para conseguir abrir a próxima passagem

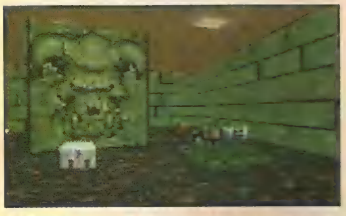
Esta caveirinha abre mais uma porta



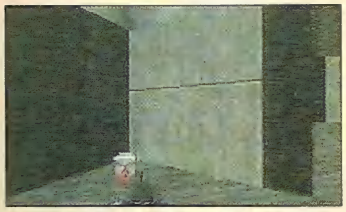
Pegando esta chave, você terá acesso a uma passagem onde tem um monte de belzebu

FASE 15





Nesta parede com o monstro desenhado, cuidado com o Cyber Demon

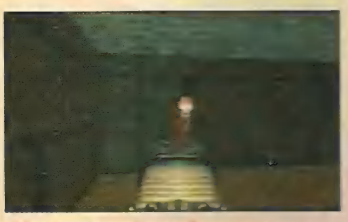


Na parede mais uma chainsaw para a coleção

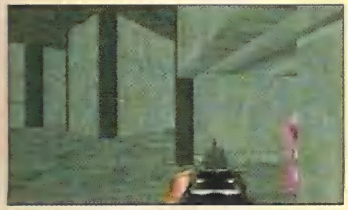
Item inédito: invulnerabilidade. Ao matar Cyber Demon, uma passagem se abre abaixo

FASE 16

Apenas cinco Cyber Demons pra começar. Se estiver no Level Nightmare, são oito, pra você brincar um pouco mais

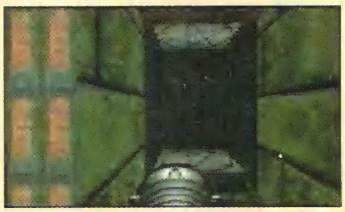


Nesta parede mais escura, se você ainda não tiver pegue uma chainsaw



Nesta cara, aciona-se uma passagem que demora a se manifestar

Vá ao buraco do meio, mas fique com a chave azul de reserva



Enfim, a saída. Você pode enfim ficar um bom tempo sem labirintos e passagens secretas!

A maioria das portas desta fase são deste tipo

Luzes abrem passagens, atenção

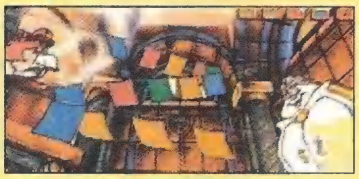
Subindo até o fim estas escadas, esta porta vai se abrir

FASE 14

Esta carinha abre caminho para Berserk Pack

Disney lança nova linha informatizada para nanicos

Pateta, Mickey e Donald juntos em seu PC



Animações com a turma de A Bela e a Fera

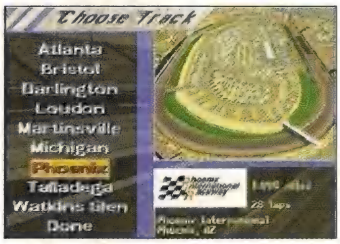
Muito antes do homem pisar na lua, um cara meio megalomaníaco ditava os padrões de entretenimento que influenciariam a chamada cultura ocidental. Quem nunca ouviu falar de Walt Disney, o inventor de Mickey, Pato Donald, Pateta e uma galeria de célebres personagens imortalizados nos gibis e desenhos animados para TV e cinema? Pois é, chegou a vez da geração informatizada conhecer algumas das obras primas deste fantástico universo. Pensando nos nanicos, a Disney Sogtware está lançando uma linha com 12 CDs diversificados, em títulos que unem o entretenimento a elementos pedagógicos. Storybooks, livros em que a história pode ser acessada de diversas maneiras; Jogos de diversas modalidades que estimulam o raciocínio da criança; Studio, para colorir, desenhar, recriar; a série pré-escola, jogos de contar, abecedário; Animation Studio, com os toques mágicos da animação Disney; e muito mais. Os preços variam de U$ 15,95 a U$ 49,95.

Nascar Racing mostra o que é um simulador

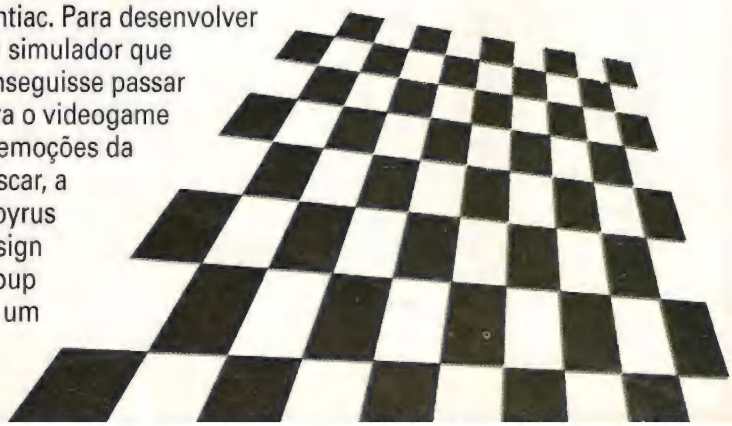
O modem acessa mais competidores

A maioria dos circuitos é oval, há apenas um misto

A Nascar é a modalidade automobilística mais popular dos EUA. Em competitividade, faz da F-1 um monótono desfile de karts. A prova é disputada por carros diferentes, enfileirados em alta velocidade rumo à chegada. O papel dos pilotos é deixado em segundo plano, ofuscados pelos brasões das empresas, no geral as gigantes de Atlantic City: Ford vs Chevrolet vs Pontiac. Para desenvolver um simulador que conseguisse passar para o videogame as emoções da Nascar, a Papyrus Design Group fez um levantamento de todos os detalhes: dos pilotos, circuitos tradicionais e de alta velocidade ao desempenho dos carros. O resultado é surpreendente. Enquanto o jogo carrega, você é apresentado ao universo Nascar pela voz digitalizada de Ned Jarret, o campeão de todos os



Vista área do famoso circuito de Phoenix



em qualquer pista ou correr toda a temporada. São ao todo nove circuitos (a Papyrus promete lançar mais em pouco tempo): o Atlanta Oval, o Watkins Glen (estrada), O Super Speed Talledega 200 mph, o Phoenix oval, o Bristol Lightining Fast, Michigan, Dralington oval, tempos da modalidade. Como no seu predecessor, **IndyCar Racing**, em **Nascar Racing** você pode optar entre começar por corridas simples, praticar

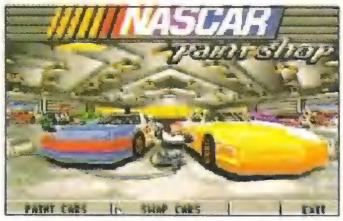
DICA: cuidado com a velocidade dentro do box, não exceda o limite de 55 milhas

Aqui vale tudo, até tirar o adversário para fora da pista

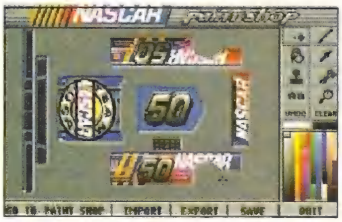
NASCAR Racing

DICA: a temperatura dos pneus não deve passar de 250 graus Farenheit, se não boooom! De resto, o pit não é obrigatório

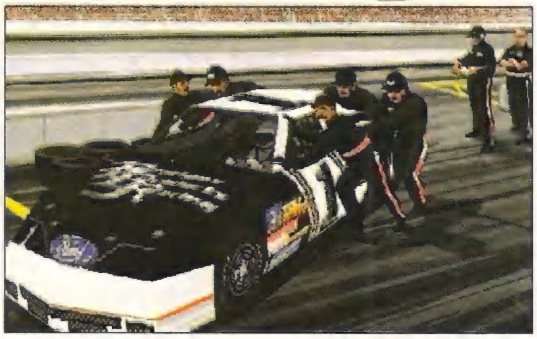
bólido, há outra dúvida cruel na hora dos pneus: Goodyear, mais duradouro, ou Hoosier, mais rápido. Em **Nascar** fica mais nítida a diferença entre um game e um simulador. O grande segredo das escuderias está em que cada circuito requer um plano mecânico diferente, inclusive para as condições climáticas. Aí é que **Nascar** extravasa a jogabilidade e faz com que o "piloto" trace toda uma metodologia para superar a equipe concorrente. Qualquer falha pode significar a derrota. Para chegar à fórmula, é preciso um teste de combinações mecânicas - transmissão, spoileurs, cambio, freios, sistema de pressão. A Papyrus teve a sacada de pôr no modo campeonato 3 corridas de ajuste e 1 de qualificação, antes da prova definitiva.



meia milha de Martinsville, uma milha de Loudon e New Hampshire. Além da escolha do



Com o Paint Shop você cria a sua própria escuderia



Na opção SVGA, os gráficos são fantásticos, mas parar rodar o jogo com uma velocidade decente, só com um Pentium

O modo replay pode ser acionado a qualquer momento do jogo. Ao todo, são 12 tomadas diferentes

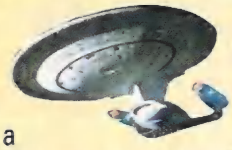
CONFIGURAÇÃO MÍNIMA
Modo VGA: 386 DX/33Mhz
Drive double-speed CD Rom
4 MB RAM
DOS 5.0 ou maior
15 MB hard-drive space
Modo SVGA: 486/66 Mhz
8 MB RAM

SUPER GP EXPRESS

CINEMA

AS DUAS GERAÇÕES DE STAR TREK

Star Trek Communicator, uma publicação bimestral dedicada exclusivamente ao universo Star Trek, divulgou recentemente uma matéria completa sobre mais um filme da série sci-fi de maior sucesso no cinema. Até aí, nenhuma novidade. O estardalhaço está em Star Trek Generations ser o último capítulo da saga com a tripulação de Kirk. O filme consegue a proeza de reunir pela primeira (e última) vez os tripulantes das duas gerações: a original, com Kirk, Chekov e Scotty (o Dr. Spock e o Dr. McCoy não quiseram participar) e a nova, com Picard, Rikes, Data e Cia. Para contracenar com esses dinossauros de hollywood, o diretor David Carson escalou um vilão peso pesado, interpretado pelo ator Malcolm MacDowell (Laranja Mecânica, Calígula). No término deste sétimo filme, uma catástrofe de proporções bíblicas: a morte de Kirk. Graças ao tempero certo do enredo, o filme se firmou como o novo sucesso de bilheteria nos EUA, tendo arrecadado mais de US$ 80 milhões poucos meses depois de ter estreado. Com o sucesso, já está prevista para o próximo ano a realização do oitavo filme da série. Desta vez, o antigo elenco sai de cena para dar lugar à nova geração. Outra mudança radical que deve acontecer diz respeito ao seriado de TV Star Trek New Generation. Em seu lugar entrará a Star Trek Voyager com uma capitã, Kathryn Janeway (interpretada pela atriz Kate Mulgrew), que assume o posto de Kirk (William Shatner).



Kate Mulgrew, que faz a capitã Kathryn Janeway

Encontro de duas gerações: Kirk (antiga) e Picard (nova)

Cena do filme Generations. Aqui, Soran questiona Geordi sobre os planos de Picard

HQ

ALICE COOPER VIRA AUTOR DE QUADRINHOS

Alice Cooper um dos rockeiros mais bizarros do show business norte-americano, decidiu ampliar seu horizonte literário e resolveu virar escritor de HQs. Baseado em suas músicas, The Last Temptation, é mais um gibi da série Marvel Music. O cantor protagoniza a história que remete o leitor a um universo aterrorizante. O clima é garantido pela dupla de criação Neil Gaiman (roteiro) e Michael Zulli (ilustração). O preço é mais barato e menos barulhento que um CD da "tia" do rock: U$ 4.95, nos EUA.

Detalhe e capa do Gibi "The Last Temptation"

HQ

O TRISTE FIM DO PROF. XAVIER

Como o universo X-Men estava um fuzuê geral, a Marvel decidiu cortar aquela profusão de heróis e vilões e reestruturar a série do começo. Para isso, lança um especial de abertura: X-MEN Alpha, que introduz a história desde o início. Serão três meses, que terminam com outro especial: X-Men Ômega. E, seguindo a política de extermínio, o Professor Xavier, mentor intelectual do grupo, vai ser assassinado a sangue-frio. PS: O país do tetra está arrasando também nas artes gráficas. Basta checar a capa, feita pelo ilustrador Joy Madureira e os desenhos da história, assinados por Roger Cruz.

DESENHO

SKELETON FAZ A CABEÇA NA CBS

Sábado de manhã na CBS, uma das principais emissoras de TV americana, milhares de teens têm encontro marcado com a nova sensação dos desenhos animados. Skeleton Warriors já é considerado o sucessor de He-Man. O desenho é inspirado no sucesso da década de 80 e supera em muito o original com efeitos computadorizados e capítulos eletrizantes.

A FÚRIA FATAL DO QUADRINHO

Quem se vira bem com o japonês (o idioma), tem um motivo especial pra comemorar: vai poder "devorar" um mangá (quadrinhos), da Hobby Japan Comics, dedicado inteiramente ao game Fatal Fury. São 19 histórias feitas por diferentes artistas, cada qual com o trabalho: cômico, de luta, terror.

Gibi obrigatório para quem curte games. O único "probleminha" é que é todo em japônes

CINEMA

MORTAL E STREET LUTAM NAS TELAS

A disputa entre **SF** e **MK** vai continuar no telão. Para fazer frente ao filme Street Fighter II, que estréia em maio no Brasil, a New Line Cinema (de "O Máscara" e "A Hora do Pesadelo") produziu um filme inspirado em Mortal Kombat. Segundo o produtor executivo Larry Kasanof (True Lies, T-2): " o segredo de Mortal Kombat está na história, e não na transcrição do videogame". Para garantir o sucesso de bilheteria, o diretor Paul Andersen chamou o francês Christopher Lambert (Highlander) para encenar Rayden, o Deus do Trovão.

OS JOGOS DESTA EDIÇÃO E MUITOS OUTROS, VOCÊ ENCONTRA AQUI.

O QUE ERA BOM FICOU MULTI MELHOR

MULTI GAMES

GAMES & MULTIMÍDIA

A mais completa locadora de games, mudou de nome para ficar ainda melhor

Os mais recentes lançamentos: Sega CD, Neo Geo Jaguar, 3DO, e CD-ROM. E o mais completo acervo de cartuchos de Mega e Super NES.

COMUNICAÇÃO

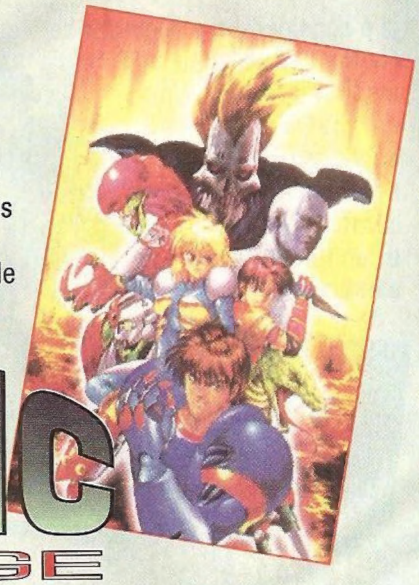
Rua Serra do Japi, 859 - Tatuapé
Tel.: (011) 941 9957 - São Paulo - SP

(Antiga Progames Tatuapé)

Final Stage

O que pinta na redação, a equipe traça. Foi assim com o 3DO, Jaguar e outros consoles. Como a novidade do mês foi o adaptador 32X, sobrou título para a seção. O escolhido foi **Cosmic Carnage**, pelo suor para se chegar ao final verdadeiro. Sempre que alguém chegava ao fim, faltava alguma coisa.

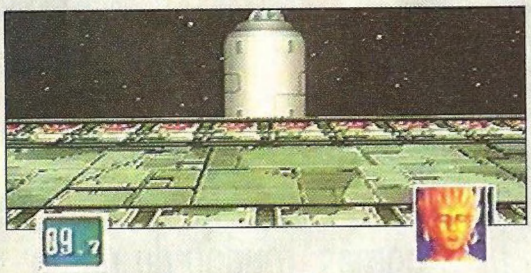
Depois de muito sangue, suor e luta, o nosso Baby (como sempre) descobriu algumas técnicas especiais para poupar tempo e conseguir escapar antes de o planeta explodir.

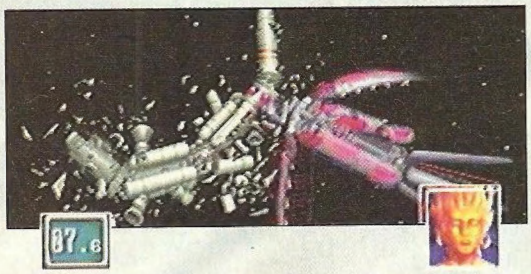


COSMIC CARNAGE

***DICA:** procure tirar a armadura do rival, para ganhar tempo*

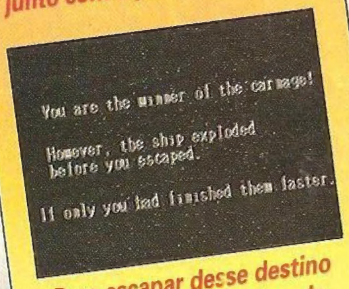
***DICA:** outra maneira de ganhar tempo é executando os "fatalities"*



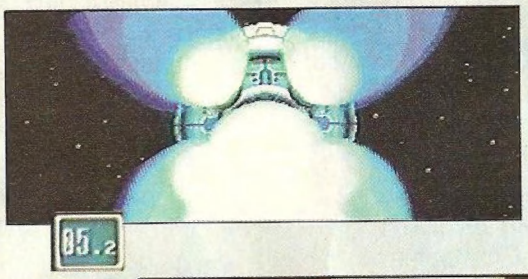


BAD END

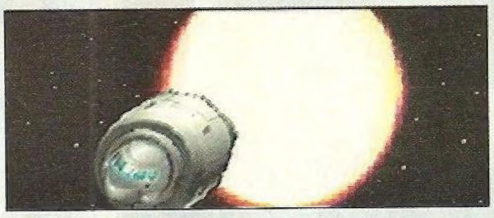
Se o tempo não for suficiente, sua nave explode junto com o planeta

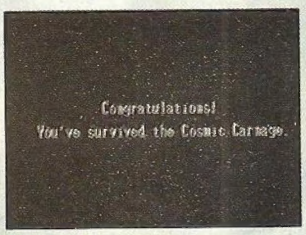


Para escapar desse destino cruel, só lendo as dicas da Supergamepoower



Para fugir a salvo é preciso mais de 28 segundos





O final é o mesmo para qualquer personagem

NOVA CULTURAL

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretor da Unidade:
José Renato Dias de Aguiar

SUPER GAMEPOWER

ANO 1- Nº 12 - MARÇO DE 1995

REDAÇÃO
Editor Chefe: Marcelo Morales
Editor: Rubem Barros
Chefe de Arte: Helena Kantor
Assistente Editorial: Fabio Pedersen Pancheri
Redator: Marcelo Câmera
Consultores: Akira Suzuki , Fabiano Ricardo Ximenes, Antonio de Macedo Soares, Spencer Stachi **(jogos)**
Ilustração (vinheta Pré-Estréia): Gisele/Martini

ENGª. DE PRODUTO E PRODUÇÃO
Gerente: Sean Ament
Coordenação de Produção: Fran Moreira Júnior
Editoração: Estela A. S. Squaris, Maria Cristina Braga, Agnaldo Di Palma, Dennis D. F. Arruda
Coordenador Gráfico: Walmir Dionizio
Assistente de Produção: Jaime de Lima

MARKETING
Gerente de Produto: Roberto Carnicelli
Assistente de Marketing: Camila S. B. Bassanezi

PUBLICIDADE
Gerente: Lucia M. Roscio
Executiva de Contas: Alda Marin
Contato: Sheila Briz
Assistente: Adriana Borella

PROPAGANDA E PROMOÇÃO:
Coordenadora: Ione Fabiano
Ass. de Promoção: Sônia R. Sassi
Chefe de Arte: Chico Barbosa
Redatora: Tânia Mara de Oliveira
Assistente de Arte: Edgar Morelli

Diretora responsável: Iara Rodrigues

Diretoria: Charles Krell, Plácido Nicoletto, José Renato Dias de Aguiar, Shozi Ikeda, Iara Rodrigues e Sônia Regina Carvalho

SUPERGAMEPOWER é uma publicação mensal da CLC - Comunicações, Lazer e Cultura S/A - DIVISÃO NOVA CULTURAL. **Redação e Correspondência:** Al. Min. Rocha Azevedo, 346 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil. **Telefones: Central de Atendimento:** (011) 851-3111; **Fax:** (011) 282-7003; **Telex:** (011) 31747; **Redação:** (011) 851-3644, ramal 264; Caixa Postal 9442 SP CEP 01051; **Publicidade:** (011) 851-3644, ramais 263/293/183.

Impressa na Divisão Gráfica da Editora Abril S/A, av. Otaviano Alves de Lima, 4400. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A Distribuidora Nacional de Publicações.

Os Números Atrasados desta publicação podem ser adquiridos por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor DINAP de sua cidade. Se preferir, peça direto à Dinap S/A - Caixa Postal 2505, CEP 06053-990 Osasco SP, fax (011) 810-4800, fone (011) 810-6800. Atendemos, mediante disponibilidade de estoque, as últimas 6 edições recolhidas.

IVC

RUNNER TEEN

TÃO DIVERTIDO QUANTO VIDEO-GAME

Todos os dias, das 15:30 às 17:30h, um programa sob medida para você que tem de 11 a 14 anos, com aulas de Funk, Circuito, Alongamento e Step.

Runner JK - Av. Juscelino Kubitschek, 1819 - Tel.: 820.8383
Runner BTV - Av. Bem-Te-Vi, 86 - Tel.: 530.4464
Runner CPT - Av. Prof. Alceu Maynard Araújo, 71 - Tel.: 523.1235
Runner Leste - R. Serra de Botucatu, 900 - Tel.: 296.7059
Runner Angélica - Av. Angélica, 635 - Tel.: 67.4874

RUNNER®
HEALTH AND FITNESS

ESTA É A SUA PRAIA.

NEO·GEO CD

The Future Is Now

SNK®

NEO·GEO CD

NEO GEO DO BRASIL

AV. EUCLIDES, 56 - JABAQUARA - SÃO PAULO - SP

TEL.: (011) 588-2300 - TEL/FAX: (011) 588-2790

studio